

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERBASIS FILM DOKUMENTER UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XII IPS 3 SMA N ISEYEGAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
ANINDITA LAKSMI SUHITA
12803244013

**JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERBASIS FILM DOKUMENTER UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XII IPS 3 SMA N I SEYEGAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh:
Anindita Laksmi Suhita
NIM. 12803244013

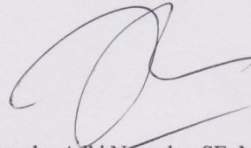
Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 15 Maret 2016

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Pembimbing,



Mahendra Adhi Nugroho, SE, M.Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERBASIS FILM DOKUMENTER UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XII IPS 3 SMA N 1 SEYEGAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

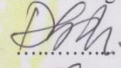
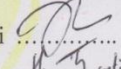
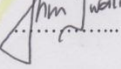
yang disusun oleh:

ANINDITA LAKSMI SUHITA

12803244013

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Maret 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dhyah Setyorini, M.Si., Ak. CA.	Ketua Penguji		31-03-2016
Mahendra Adhi Nugroho, SE, M.Sc.	Sekretaris Penguji		31-03-2016
Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak. CA.	Penguji Utama		30-03-2016

Yogyakarta, 1 April 2016
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Sugiharsono, M. Si.

NIP 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anindita Laksmi Suhita

NIM : 1280324013

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

AKUNTANSI BERBASIS FILM DOKUMENTER

UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

SISWA KELAS XII IPS 3 SMA N I SEYEGAN

TAHUN AJARAN 2015/2016

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Maret 2016
Penulis,



Anindita Laksmi Suhita
NIM. 12803244013

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”
(QS. Al-Insyirah: 5-6)

Man Jadda Wa Jadda
“Siapa yang Bersungguh-sungguh, Pasti Akan Berhasil”

Experience is The Best Teacher
“Pengalaman adalah guru terbaik”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT, Dzat Yang Maha Sempurna
 2. Mama dan Papa tercinta, yang selalu memberikan cinta dan kasih sayang melalui doa, dukungan, semangat, perjuangan, dan pengorbanan yang tak pernah berhenti mengalir serta selalu memberikan yang terbaik untukku
 3. Eyang Uti dan Eyang Kakung, Om dan Tante, serta segenap keluarga, terimakasih atas dukungan serta doa dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini
- Skripsi ini saya bingkiskan untuk:

1. Sahabat terbaikku, Nisa, Dewa, Yuli, Anbar, Ayrien, Ade, Yanza, terimakasih untuk semua yang telah kalian berikan untukku. Semoga persahabatan kita tak akan pernah lekang oleh waktu.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERBASIS FILM DOKUMENTER UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XII IPS 3 SMA N I SEYEGAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:
Anindita Laksmi Suhita
12803244013

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis film dokumenter bagi siswa SMA kelas XII IPS dengan materi perusahaan dagang; (2) mengetahui kualitas media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran akuntansi; serta (3) mengetahui peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa sesudah menggunakan film dokumenter sebagai media pembelajaran akuntansi.

Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan-tahapan *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model ADDIE. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian media pembelajaran untuk ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran akuntansi, angket motivasi belajar akuntansi awal dan angket motivasi belajar akuntansi akhir. Analisis data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk data kuantitatif berupa data penilaian media dan analisis peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa. Analisis skor menjadi nilai menggunakan skala empat. Peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa dengan menggunakan *gain score*.

Hasil penelitian menunjukkan lima langkah ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. Penilaian oleh ahli materi dari aspek materi memperoleh skor sebesar 2,7 yang termasuk dalam kategori baik, dan aspek pembelajaran memperoleh skor sebesar 3,6 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli media menilai media dari aspek tampilan memperoleh skor sebesar 3,8 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan aspek pemrograman memperoleh skor sebesar 3,4 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan guru mata pelajaran akuntansi SMA menilai media dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,7 yang termasuk dalam kategori sangat baik, aspek pembelajaran memperoleh skor sebesar 3,0 yang termasuk dalam kategori sangat baik, dan aspek media memperoleh skor sebesar 3,7 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Pada pengujian *gain score* memperoleh skor sebesar 0,44 dengan kategori sedang sehingga kesimpulannya adalah Film Dokumenter dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Akuntansi, Film Dokumenter, Motivasi Belajar Akuntansi Siswa

**DEVELOPMENT OF ACCOUNTING LEARNING MEDIA
BASED ON FILM DOCUMENTARY TO INCREASE
THE LEARNING MOTIVATION OF SOCIAL SCIENCE STUDENTS IN
GRADE XII IN SMA N I SEYEGAN ACADEMIC YEAR 2015/2016**

By:
Anindita Laksmi Suhita
12803244013

ABSTRACT

The focus of this research are to:(1) the development of learning media which based on film documentary for social science students in grade XII with trading company's materials; (2) to find out the quality of accounting learning media that based on film documentary according to the assessment of matter expert, media specialist, and accounting teachers; (3) to determine the increase of the students' motivation to learn accounting after employing film documentary as a learning media.

This development research employs several procedures of Research and Development (R & D) which also adapts the model of ADDIE. The research's instruments were first, the assessment sheets of learning media for matter expert, media specialist, and accounting teachers. The second instrument was questionnaires of accounting learning motivation in the beginning and in the last. Qualitative data analysis was the comments and suggestions from media specialist and matter expert, while the quantitative data analysis were the data of media assessment and the analysis of the increase of students' motivation to study accounting. Score analysis employs four scales to create the assessment. The increase of students' accounting learning motivation employs gain score.

The results showed that study took five procedures of ADDIE; Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate.the experts' assessment in the matter aspect got a score of 2.7. It is assumed to be good a result, learning aspect similarly has a very good score, 3.6. Media specialist gave the assessment of media in the aspect of display with a best score of 3.8. The programming aspect also showed a very good score of 3.4. Meanwhile the accounting teachers assessed the media of matter aspects with a very good score of 3.7. The other aspects that also got a very good score are learning aspects with 3.0 and media aspect with a score of 3.7. The increase of learning accounting motivation which employed questionnaire has a score of 0.44, which is categorized into medium one.

Keywords: Accounting Learning Media, Film Documentary, Students Accounting Learning Motivation

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi SMA N 1 Seyegan Tahun Ajaran 2015/2016”.

Penulis tidak mampu menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
2. Bapak Abdullah Taman, M.Si., Ak., CA., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi atas kemudahan pemberian ijin penelitian.
3. Bapak Endra Murti Sagoro, M.Sc., pembimbing akademik yang telah kebersamai kami selama masa studi.
4. Bapak Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, dan menasehati selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA., Dosen Narasumber yang telah memberikan saran dan masukan selama penyusunan skripsi.
6. Ibu Dhyah Setyorini, M.Si., Ak., Dosen Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan terhadap Film Dokumenter Akuntansi Perusahaan Dagang yang telah dikembangkan.

7. Bapak Estu Miyarso, M.Pd., Dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan terhadap Film Dokumenter Akuntansi Perusahaan Dagang yang telah dikembangkan.
8. Bapak Samijo, M.M., Kepala SMA N 1 Seyegan yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Ibu Ening Handayani Rahayu, S.Pd., Guru Akuntansi SMA N 1 Seyegan yang telah memberikan penilaian dan membantu dalam pengumpulan data.
10. Siswa-siswi kelas XII IPS 1 SMA N 1 Seyegan atas kerjasamanya sebagai subjek uji coba instrumen.
11. Siswa-siswi kelas XII IPS 3 SMA N 1 Seyegan atas kerjasama dan partisipasinya sebagai subjek uji coba akhir.
12. Kerabat kerja film dokumenter akuntansi perusahaan dagang: Om Taufik, Mas Jeky, Mas Ifan, Mas Thibburuhany, Ditya, dan Zaenal
13. Dony April yang selalu memberikan semangat serta motivasi dan para sahabat Nisa, Wawak, Yuli, Anbar, Ayrien, Ade, Yanza, Shabrina, Rizka yang selalu menemani.
14. Teman-teman Prodi Pendidikan Akuntansi B 2012 dan keluarga KKN 2240, Pak Bagus family, Mas Wawan, Mas Arif, Andrian, Dika, Maria, Leni, Putri, Nita, Kiky, atas doa dan dukungannya.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan.

Yogyakarta, 15 Maret 2016

Penulis,



Anindita Laksmi Suhita
NIM. 12803244013

x

x

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Spesifikasi Pengembangan.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
1. Motivasi Belajar.....	9
2. Metodologi Penelitian dan Pengembangan Media.....	25
3. Media Pembelajaran.....	29
4. Media Film.....	43
5. Media Berbasis Film Dokumenter.....	52
6. Pembelajaran Akuntansi SMA.....	56
B. Penelitian Yang Relevan.....	65
C. Kerangka Berpikir.....	68
D. Pertanyaan Penelitian.....	70
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	71
B. Tempat dan Waktu Penelitian	73
C. Subyek dan Obyek Penelitian	73
D. Definisi Operasional Variabel	73
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	74
F. Prosedur Penelitian	77
G. Uji Coba Instrumen	78
H. Teknik Analisis Data	80
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Penelitian	84
B. Hasil Peneltian	85
1. Tahap <i>Analysis</i>	85
2. Tahap <i>Design</i>	86
3. Tahap <i>Development</i>	89
4. Tahap <i>Implementation</i>	99
5. Tahap <i>Evaluate</i>	100

C. Pembahasan	102
D. Keterbatasan Pengembangan	106
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN	107
B. SARAN	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	113

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Penskoran Item pada Angket dengan Skala Likert.....	75
2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	75
3. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru Mata Pelajaran Akuntansi	76
4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	76
5. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa.....	77
6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar Akuntansi.....	79
7. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa.....	80
8. Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat.....	81
9. Kriteria Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa.....	83
10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan.....	84
11. Penilaian oleh Ahli Materi terhadap Film Dokumenter.....	90
12. Penilaian oleh Ahli Media terhadap Film Dokumenter.....	92
13. Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran terhadap Film Dokumenter.....	93
14. Skor Motivasi Belajar Akuntansi Awal dan Akhir.....	101
15. Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Akuntansi Siswa.....	102
16. Data Hasil Penilaian Film Dokumenter oleh Ahli dan Guru.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan pada <i>Adobe Premiere</i>	56
2. Alur Kerangka Berpikir.....	70
3. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi.....	91
4. Hasil Penilaian oleh Ahli Media.....	92
5. Hasil Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran Akuntansi	94
6. Tambahan Gambar Indikator Pencapaian.....	95
7. Halaman Pembuka Sebelum Revisi.....	96
8. Halaman Pembuka Setelah Revisi	97
9. Tambahan Logo UNY Setelah Revisi	97
10. Tambahan Presenter Sebagai Pembuka Film	98
11. Tambahan Presenter Sebagai Penutup Film	98
12. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi Awal dan Akhir	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kunci terbentuknya sumber daya manusia yang kompeten dalam membangun bangsa. Melalui pendidikan diharapkan dapat menciptakan generasi yang berguna untuk bangsa dan negara. Selain itu dengan pendidikan diharapkan pula dapat meningkatkan diri seseorang dalam segala aspek.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif yang mengarah pada tercapainya pribadi yang dewasa. Pendidikan selayaknya diselenggarakan secara demokratis sehingga menghasilkan pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara.

Adanya peran dan fungsi pendidikan yang penting maka perlu perbaikan mutu pendidikan secara terus menerus. Perbaikan ini meliputi proses dalam belajar mengajar. Sardiman A.M (2012: 13) menyatakan bahwa proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya.

Saat ini sering ditemukan proses pembelajaran di sekolah hanya menempatkan siswa sebagai objek yang selalu diberikan beragam materi

dengan jumlah yang sangat banyak, sehingga banyak materi yang kurang dipahami dan cenderung dihafalkan oleh siswa. Dalam penyampaianya, guru juga sering menggunakan metode ceramah sehingga dapat mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan akan berdampak pada motivasi siswa yang menurun. Guru pada umumnya kurang dapat memanfaatkan media yang sudah tersedia. Kegiatan belajar mengajar akhirnya akan berpusat kepada guru dan terjadi komunikasi satu arah.

Perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi yang semakin besar saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat mendorong pengembangan dan penciptaan hal-hal baru khususnya dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran yang semakin interaktif dan inovatif.

Dalam implementasi pembelajaran di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Seyegan sudah menggunakan Kurikulum 2013. Menurut keterangan guru Akuntansi kelas XII IPS 3, menyatakan bahwa pada saat kegiatan belajar mengajar kurang dari 75% siswa dikelas yang memperhatikan penjelasan dari guru, banyak siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, ada yang hanya mengobrol dengan teman sebangku, ada yang tidur dibelakang, dan ada beberapa siswa yang asyik dengan *handphonenya*. Menurut E. Mulyasa (2013: 218), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses

pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Hal ini dapat diasumsikan faktor penyebabnya secara umum adalah faktor guru dan faktor dari siswa yang memiliki motivasi belajar terhadap akuntansi masih kurang.

Berdasarkan observasi di kelas XII IPS 3 pada saat pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), asumsi tersebut mengarah pada cara guru dalam mentransfer ilmunya kurang menarik, karena guru dalam menjelaskan lebih ke arah berceramah dan terpaku pada buku teks dan *slide power point*, sehingga banyak siswa yang terkadang merasa bosan sehingga mengalihkan perhatian ke hal lain. Selain kurangnya pemanfaatan media, guru juga lebih sering menganggap Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan media yang mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Guru sebenarnya sudah menggunakan media power point, tetapi dalam menggunakan media tersebut kurang memberikan dampak yang menarik sehingga siswa tidak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi, bahwa siswa kelas XII IPS 3 memiliki motivasi yang masih rendah pada mata pelajaran akuntansi. Siswa menganggap pelajaran akuntansi merupakan pelajaran yang sukar karena banyak teori dan praktek yang harus dihafalkan sehingga sulit untuk dipahami. Dalam hal ini maka guru perlu memberikan contoh yang mampu memvisualisasikan

materi pelajaran akuntansi sehingga siswa dapat dengan mudah memahami, motivasi siswa meningkat, dan kegiatan belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Menurut Rusman M.Pd dkk, (2012: 170), media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan oleh guru untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran yang dapat digunakan saat ini seperti media teks, video, dan audio kemudian dengan adanya kemajuan teknologi maka berkembang lagi menjadi grafis, foto, dan animasi. Media yang berkembang saat ini digabungkan menjadi satu kesatuan yang akan menghasilkan informasi yang tidak hanya dapat dilihat sebagai cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi, dan animasi yang dapat membangkitkan motivasi dalam penerimaannya. Salah satu contoh media pembelajaran gabungan adalah media pembelajaran berbasis film dokumenter.

Media pembelajaran berbasis film dokumenter merupakan salah satu inovasi media pembelajaran akuntansi. Media pembelajaran berbasis film dokumenter ini berbentuk film pendek yang berdurasi 5-15 menit. Film ini dipersiapkan khusus dengan memperhatikan sisi edukatif dan *entertaint*. Menurut Rebecca Anrini (2012) bahwa film juga merupakan salah satu media belajar dalam dunia pendidikan. Tak jarang karena

pengaruh film, seorang anak berusaha menirukan adegan yang mereka lihat. Film tidak hanya untuk diperdagangkan namun diperhatikan untuk pendidikan. Film memberikan unsur kognitif berupa pemahaman materi melalui alur cerita dan tidak lupa pemberian pesan moral sebagai tambahan karakter bagi siswa.

Dengan demikian berdasarkan analisis situasi di SMA N I Seyegan, maka perlu pengembangan media pembelajaran berbasis film dokumenter. Film dokumenter dipilih karena relatif mudah dalam pembuatannya dan dapat menggambarkan keadaan senyatanya sehingga siswa dapat mempraktikkan di kehidupan nyata.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi di SMA N I Seyegan :

1. Pembelajaran Akuntansi yang dilaksanakan di SMA N I Seyegan belum efektif.
2. Guru dalam proses pembelajaran belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.
3. Keterbatasan media yang digunakan yaitu LKS, buku cetak dan slide *powerpoint*.
4. Motivasi belajar belum dimiliki oleh seluruh siswa khususnya saat pembelajaran akuntansi berlangsung.

5. Film dokumenter belum diterapkan dalam pembelajaran akuntansi di SMA pada umumnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka fokus penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis film dokumenter untuk mata pelajaran akuntansi pada kompetensi dasar perusahaan dagang untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 3 SMA N I Seyegan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter untuk kompetensi dasar perusahaan dagang bagi siswa kelas XII IPS SMA?
2. Bagaimana penilaian atas media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter yang dikembangkan untuk kompetensi dasar perusahaan dagang berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru Akuntansi SMA?
3. Apakah media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPS 3 SMA N I Seyegan tahun ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui :

1. Pengembangan film dokumenter untuk kompetensi dasar perusahaan dagang sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XII IPS SMA.
2. Penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru Akuntansi SMA.
3. Peran media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPS 3 SMA N I Seyegan tahun ajaran 2015/2016.

F. Spesifikasi Pengembangan

1. Media pembelajaran berbentuk film dokumenter yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk *soft file*.
2. Pengembangan media film dokumenter ini dilengkapi dengan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk alur cerita, desain warna, dan kesesuaian audio sehingga menarik bagi siswa
3. Pengembangan media film dokumenter dapat dijadikan media pembelajaran di kelas maupun untuk pembelajaran di luar kelas secara mandiri.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis film dokumenter sebagai inovasi media pembelajaran akuntansi di SMA Negeri I Seyegan.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi kepada guru dan calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis film dokumenter.
- b. Membantu siswa untuk memahami apa yang disampaikan guru dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif tersebut, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

Menurut Mc. Donald (2002) sebagaimana yang dikutip oleh Sardiman A.M (2012: 73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald (2002) sebagaimana yang dikutip oleh Sardiman A.M (2012: 73) ini mengandung tiga elemen penting:

- 1). Motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem

“*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

- 2). Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/*feeling* afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3). Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Dari ketiga elemen diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan.

Menurut Hamzah B. Uno (2006: 23) motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang

belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1). Adanya hasrat dan keinginan
- 2). Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3). Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4). Adanya penghargaan dalam belajar
- 5). Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6). Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

b. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Eva Latipah (2012: 178) seseorang dapat termotivasi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi, meliputi :

1). Minat

Minat adalah suatu bentuk motivasi intrinsik. Siswa yang mengejar suatu tugas yang menarik minatnya mengalami efek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan. terdapat dua jenis minat yaitu minat situasional dan minat pribadi. Minat situasional dipicu oleh sesuatu di lingkungan sekitar, seperti hal-hal yang baru, berbeda, dan tak

terduga; demikian juga hal-hal yang melibatkan tingkat aktivitas tinggi atau emosi yang kuat. Siswa juga cenderung dibuat penasaran oleh topik-topik yang berkaitan dengan orang dan budaya. Karya fiksi lebih menarik dan memikat ketika mencakup tema dan karakter yang dapat diidentifikasi secara pribadi oleh siswa. Buku teks dan karya nonfiksi lainnya lebih menarik ketika mudah dipahami dan memiliki hubungan antaride yang lebih jelas.

2). Ekspektasi dan Nilai

Sejumlah pakar mengemukakan bahwa motivasi untuk melakukan sebuah tugas tertentu tergantung pada dua variabel yang bersifat subyektif. Variabel pertama, siswa harus memiliki harapan yang tinggi (ekspektasi) bahwa mereka akan sukses. Variabel kedua adalah nilai, yaitu keyakinan siswa bahwa ada manfaat langsung dan tidak langsung dalam pengerjaan sebuah tugas.

3). Tujuan

Sebagian besar perilaku manusia mengarah pada tujuan (*goals*) tertentu. Beberapa tujuan merupakan sasaran jangka pendek dan temporer; beberapa tujuan lainnya merupakan sasaran jangka panjang dan relatif bertahan lama. Tujuan yang erat kaitannya dengan pembelajaran adalah tujuan prestasi.

Dalam tujuan prestasi terdapat empat jenis tujuan yaitu

tujuan penguasaan, tujuan performa, tujuan pendekatan performa, dan tujuan penghindaran performa. Tujuan penguasaan (*mastery goals*) merupakan hasrat untuk memperoleh pengetahuan baru atau menguasai keterampilan baru. Tujuan performa merupakan hasrat untuk menampilkan diri sebagai orang yang kompeten di mata orang lain. Tujuan pendekatan performa merupakan hasrat untuk terlihat baik dan mendapatkan penilaian positif dari orang lain, dan tujuan penghindaran performa merupakan hasrat untuk tidak terlihat berpenampilan buruk atau menerima penilaian yang negatif dari orang lain.

4). Atribusi

Menurut Heider dalam Smith (2002), sebagaimana yang dikutip dalam Eva Latipah (2012: 178) atribusi adalah cara seseorang memandang penyebab dari suatu hasil. Atribusi penyebab dikategorikan ke dalam tiga dimensi. Dimensi pertama adalah internal-eksternal; terjadi apabila individu menganggap bahwa kesuksesan terjadi karena kemampuannya, begitu pula sebaliknya pada dimensi eksternal. Dimensi kedua adalah stabilitas, dimensi terakhir adalah dapat tidaknya dikontrol.

5). Ekspektasi dan Atribusi Guru

Ketika para guru memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap siswa, mereka menyajikan lebih banyak materi pelajaran dan topik-topik yang lebih sulit, lebih sering berinteraksi dengan siswa, menyediakan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk merespons, serta memberikan umpan balik positif dan spesifik.

Sebaliknya, ketika para guru memiliki ekspektasi yang rendah untuk siswa-siswa tertentu, mereka memberikan sedikit tugas sulit, mengajukan pertanyaan yang lebih mudah, memberikan kesempatan lebih sedikit untuk berbicara di kelas, serta memberikan umpan balik tentang respons siswa.

c. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivation is an essential condition of learning.* Hasil belajar akan menjadi optimal, jika ada motivasi. Semakin tepat motivasi yang diberikan, maka akan semakin berhasil pula pelajaran tersebut. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Menurut Sardiman A.M (2012: 85), ada tiga fungsi motivasi, yaitu :

- 1). Motivasi sebagai penggerak untuk mendorong manusia berbuat suatu tindakan/kegiatan yang akan dikerjakan.

- 2). Motivasi sebagai penentu arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3). Motivasi sebagai penentu perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi untuk mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Disamping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

d. Macam-macam Motivasi

Menurut Sardiman A.M (2012: 84), motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi :

- 1). Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

- a). Motif-motif bawaan

Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari.

- b). Motif-motif yang dipelajari

Motif yang dipelajari ini timbul karena sengaja dipelajari.

2). Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis (dalam Sardiman A.M, 2012: 88)

- a). Motif atau kebutuhan organis, meliputi kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.
- b). Motif-motif darurat. Adapun yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.
- c). Motif-motif objektif. Hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

3). Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah di motivasi rohaniah, misalnya: refleks, dan insting otomatis.

4). Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

a). Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar,

karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi motivasi tersebut muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.

b). Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik ini juga dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalam aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang secara tidak mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-

komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

e. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Menurut Sardiman A.M (2012: 91), di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Kaitan antara mengarahkan dan memelihara ketekunan perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam. Tetapi untuk motivasi ekstrinsik kadang-kadang tepat, dan kadang-kadang juga bisa kurang sesuai. Hal ini guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar siswa. sebab mungkin maksudnya memberikan motivasi tetapi justru tidak menguntungkan perkembangan belajar siswa.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar disekolah :

1). Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang

dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik.

Angka-angka yang baik itu bagi siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Oemar Hamalik (2013: 166) juga menyatakan bahwa umumnya setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya, yakni berupa angka yang diberikan oleh guru. Murid yang mendapat angkanya baik, akan mendorong motivasi belajarnya menjadi lebih besar, sebaliknya murid yang mendapat angka kurang, mungkin menimbulkan frustrasi atau dapat juga menjadi pendorong agar belajar lebih baik.

2). Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi. Hadiah yang diberikan tentunya yang sesuai dengan seseorang yang senang dan berbakat untuk pekerjaan tersebut

3). Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia industri atau perdagangan, tetapi juga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

4). *Ego Involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, begitu juga untuk siswa sebagai subjek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

5). Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan terlalu sering (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan dan bersifat rutinitis. Dalam hal ini guru juga harus terbuka, maksudnya kalau akan ulangan harus diberitahukan kepada siswanya.

6). Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat,

maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7). Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, maka pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

Pemberian pujian kepada murid atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang (Oemar Hamalik, 2013: 166).

8). Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9). Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila

dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah tentu hasilnya akan lebih baik.

10). Minat

Motivasi sangat erat kaitannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar jika disertai minat. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut :

- a). Membangkitkan adanya suatu kebutuhan
- b). Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- c). Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- d). Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

11). Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui akan diterima baik oleh siswa, merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Dari beberapa bentuk-bentuk motivasi yang telah diuraikan diatas, tentu masih banyak bentuk dan cara yang dapat dimanfaatkan. Hanya yang penting bagi guru adanya bermacam-macam motivasi itu dapat dikembangkan dan diarahkan untuk dapat melahirkan hasil belajar yang bermakna. Mungkin pada mulanya, karena ada sesuatu (bentuk motivasi) siswa tersebut rajin belajar, tetapi guru harus mampu melanjutkan dari tahap rajin belajar tersebut bisa diarahkan menjadi kegiatan belajar yang bermakna, sehingga hasilnya pun akan bermakna bagi kehidupan subjek belajar.

f. Cara Menggerakkan Motivasi Belajar Siswa

Menurut Oemar Hamalik (2013: 166), guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya, adalah sebagai berikut:

1). Kerja kelompok

Dalam kerja kelompok di mana melakukan kerja sama dalam belajar, setiap anggota kelompok turutanya, terkadang perasaan untuk mempertahankan nama baik, kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam perbuatan belajar.

2). Penilaian

Penilaian secara kontinu akan mendorong murid-murid belajar, oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik. Disamping itu, para siswa selalu

mendapat tantangan dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorongnya belajar lebih teliti dan seksama.

3). Karyawisata dan ekskursi

Cara ini dapat membangkitkan motivasi belajar oleh karena dalam kegiatan ini akan mendapat pengalaman langsung dan bermakna baginya. Selain dari itu, karena objek yang akan dikunjungi adalah objek yang menarik minatnya. Suasana bebas, lepas dari keterikatan ruangan kelas besar manfaatnya untuk menghilangkan ketegangan-ketegangan yang ada, sehingga kegiatan belajar dapat dilakukan lebih menyenangkan.

4). Film pendidikan

Setiap siswa merasa senang menonton film. Gambaran dan isi cerita film lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Para siswa mendapat pengalaman baru yang merupakan suatu unit cerita yang bermakna.

g. Indikator Mengukur Motivasi

Menurut Hamzah B. Uno (2012: 23) indikator motivasi belajar diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1). Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Siswa memiliki target untuk sukses dalam proses pembelajaran.

- 2). Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Siswa menyadari bahwa belajar adalah suatu kebutuhan.
- 3). Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Siswa melakukan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4). Adanya penghargaan dalam belajar. Siswa mendapatkan nilai dan penghargaan yang memacunya untuk lebih baik lagi.
- 5). Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Siswa tidak jenuh dan fokus pada proses pembelajaran yang berlangsung.
- 6). Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Lingkungan yang kondusif dapat dibangun melalui peran teman, guru, dan keluarga.

Jika seorang siswa memiliki indikator-indikator tersebut artinya siswa sudah memiliki motivasi untuk belajar. Hal-hal yang mempengaruhi proses pembelajaran harus dikondisikan agar siswa termotivasi dalam pembelajaran. Siswa dengan indikator motivasi rendah dapat diperbaiki dengan memperhatikan faktor-faktor penyebabnya.

2. Metodologi Penelitian dan Pengembangan Media

Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 161), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Kegiatan penelitian ini memerlukan beberapa metode dalam proses pengembangan produk, antara lain jenis

penelitian survei dengan eksperimen atau *action research* dan evaluasi. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, atau alat evaluasi dan perangkat pembelajaran. Tahap penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran dapat dianalisis dari serangkaian tugas pendidik dalam menjalankan tugas pokok mulai dari merancang, melaksanakan sampai dengan mengevaluasi pembelajaran. Sistem pembelajaran yang dikembangkan bermakna luas, karena sistem terdiri dari komponen input, proses dan output.

Dalam kajian terdapat dua model penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran, yaitu :

a. Model 4D

Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 195). Adapun tahapan pengembangan dari model ini, antara lain:

1). *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Secara umum, pendefinisian ini dilakukan untuk analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan, dan model pengembangan yang cocok digunakan.

2). *Design* (perancangan)

Tahap ini peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat materi sesuai hasil analisis kurikulum dan materi pembelajaran.

3). *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini terdapat dua kegiatan yaitu memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk dan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi, atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki produk, setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

4). *Disseminate* (penyebarluasan)

Pada tahap ini terdapat tiga kegiatan yaitu : *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Setelah dilakukan *validation testing* pada tahap pengembangan dan menunjukkan hasil yang efektif, selanjutnya dilakukan *packaging* (pengemasan) dan *diffution and adaption*.

b. Model ADDIE

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Implementation, and Evaluation*) dikembangkan oleh Dick and

Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200). Adapun tahapan dari model ADDIE, yaitu :

1). *Analysis*

Kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan produk baru.

2). *Design*

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

3). *Development*

Pada tahap ini telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Dalam tahap *development* ini, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4). *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu di kelas. Selama implementasi produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan model dilakukan kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada produk berikutnya.

5). *Evaluation*

Hasil evaluasi pada tahap ini digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna produk. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk baru tersebut.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara. Gerlach & Ery (1971) sebagaimana yang dikutip dalam Azhar Arsyad (2007: 3), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, media, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Daryanto (2013: 4), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut,

dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.

Menurut Daryanto (2013: 5), secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain :

- 1). Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera
- 3). Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4). Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual*, *auditori*, dan *kinestetiknya*
- 5). Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6). Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran),

sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Rudi dan Cepi (2008: 13), ada beberapa jenis media, yaitu :

1). Media grafis, bahan cetak dan gambar diam

a). Media grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengiilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Contoh media grafis adalah grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, dan *bulletin board*.

Adapun beberapa kelemahan dari media grafis adalah membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks dan penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

b). Media bahan cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau *offset*. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui

huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan.

Kelemahan media bahan cetak adalah proses pembuatannya membutuhkan waktu cukup yang cukup lama, bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya, dan apabila jilid dan kertasnya memiliki kualitas yang rendah, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

c). Media gambar diam

Media gambar diam adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto. Kelemahan dari media gambar diam ini adalah biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar, dan perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.

2). Media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan.

a). Media OHP dan OHT

OHT (*overhead transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*overhead projector*). OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 X 11 inci.

Kelemahan dari media OHT/OHP ini adalah memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya, OHT dan OHP merupakan hal yang tak dapat dipisahkan, karena sebuah gambar dalam kertas biasa tidak dapat diproyeksikan melalui OHP, dan urutan OHT mudah kacau, karena merupakan urutan yang lepas.

b). Media opaque projektor

Opaque projector atau proyektor tak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun tiga dimensi. Kelemahan media *opaque projector* ini sama dengan kelemahan dari media OHT dan OHP.

c). Media slide

Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide. Slide atau film bingkai terbuat dari film

positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik. Kelemahan dari media slide adalah memerlukan penggelapan ruangan untuk memproyeksikan, pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama, jika program yang dibuat cukup panjang, memerlukan biaya yang cukup besar, dan hanya dapat menyajikan gambar yang diam (geraknya terbatas walaupun dengan menggunakan lebih dari sebuah proyektor).

d). Media filmstrip

Filmstrip atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Hanya filmstrip ini terdiri atas beberapa film yang merupakan satu kesatuan. Jumlah frame atau gambar dari suatu filmstrip ada yang berjumlah 50 buah dan ada pula yang berjumlah 75 buah dengan panjang 100 sampai dengan 130 cm. Kelemahan dari media filmstrip ini adalah pengeditan dan perbaikan/revisi filmstrip relatif agak sukar, karena harus dilakukan di laboratorium khusus.

3). Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam

lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*.

a). Media Radio

Radio adalah media audio yang penyampaiannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar. Pemberi pesan (penyiar) secara langsung dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui suatu alat (microfon) yang kemudian diolah dan dipancarkan ke segenap penjuru melalui gelombang elektromagnetik dan penerima pesan (pendengar) menerima pesan atau informasi tersebut dari pesawat radio di rumah-rumah atau para siswa mendengarkannya di kelas.

Kelebihan dari media radio antara lain adalah memiliki variasi program yang cukup banyak, sifatnya *mobile* karena dapat berpindah-pindah tempat dan gelombangnya, sangat baik untuk mengembangkan imajinasi siswa, dan jangkauannya sangat luas sehingga dapat didengar oleh massa yang banyak. Adapun beberapa kelemahan dari media radio adalah sifat komunikasinya hanya satu arah, jika siarannya monoton akan lebih cepat membosankan siswa untuk mendengarkannya, dan program siaran selintas tidak bisa diulang-ulang dan disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa secara individual.

b). Media Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik atau kaset tape recorder adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Tidak seperti radio yang menggunakan gelombang elektromagnetik sebagai alat pemancarannya. Kelebihan dari media ini adalah dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan siswa, mengembangkan imajinasi siswa, dan penggandaan programnya sangat mudah. Kelemahan dari media ini adalah daya jangkanya terbatas, serta biaya penggandaan alatnya relatif lebih mahal dibanding radio.

4). Media Audio Visual Diam

Media *audiovisual* diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antar lain media *sound slide* (slide suara), filmstrip bersuara, dan halaman bersuara. Kelebihan dan kelemahan dari media ini tidak jauh berbeda dengan media proyeksi diam. Perbedaannya adalah daya aspek suara pada media *audiovisual* diam.

5). Media Film (*Motion Pictures*)

Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan

diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsa. Kelebihan dari media film adalah memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, dan lebih realistis dapat diulang-ulang serta dihentikan sesuai kebutuhan. Kelemahan dari media film ini adalah harga produksinya yang cukup mahal, pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga, serta memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya.

c. Ciri-ciri Umum Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam Azhar Arsyad (2005: 12), terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut :

1). Ciri fiksatif (*Fixative Property*):

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape , disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah

diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2). Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit.

3). Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Menurut Sukirman (2012: 37), konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Perolehan pengetahuan siswa seperti yang digambarkan oleh Kerucut Pengalaman Edgar Dale dalam Rudi & Cepi (2008:9) bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa memiliki pengalaman yang lebih konkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan. Secara umum, media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 1). Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2). Mengatasi keterbatasan, ruang, waktu, tenaga, dan daya indera
- 3). Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar

- 4). Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual*, *auditori* dan *kinestetiknya*
- 5). Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, ada beberapa kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (1985) dalam Rudi & Cepi (2008:9), yaitu :

- 1). Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2). Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3). Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4). Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 5). Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- 6). Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 7). Peran guru berubah ke arah yang positif.

Menurut Rudi & Cepi (2008:9) menekankan beberapa fungsi media pembelajaran antara lain penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan

proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

e. Evaluasi Media Pembelajaran

Media apapun yang dibuat, seperti kaset audio film bingkai, film rangkai, transparansi OHP, film, video ataupun gambar, dan permainan/simulasi perlu dinilai terlebih dahulu sebelum dipakai secara luas. Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011: 181) penilaian/evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.

Terdapat dua macam bentuk evaluasi media yang dikenal, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk ke dalamnya media). Tujuannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Dalam bentuk finalnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan, perlu dikumpulkan data. Hal itu untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam

situasi-situasi tertentu. Di samping itu, untuk menentukan apakah media tersebut benar-benar efektif seperti yang dilaporkan. Jenis evaluasi ini disebut evaluasi sumatif.

Kegiatan evaluasi dalam program pengembangan media pendidikan akan dititikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Adanya komponen evaluasi formatif dalam proses pengembangan media pendidikan, membedakan prosedur empiris ini dari pendekatan-pendekatan filosofis dan teoritis. Efektivitas dan efisiensi media yang dikembangkan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi benar-benar telah dibuktikan di lapangan.

Dalam evaluasi formatif, terdapat tiga tahapan yaitu :

1). Evaluasi satu lawan satu

Pada tahap ini memilih dua siswa atau lebih yang dapat mewakili populasi terget dari media yang dibuat. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Jika media tersebut didesain untuk belajar mandiri, biarkan siswa yang mempelajarinya, sementara guru cukup mengamatnya, selanjutnya berikan tes untuk mengukur keberhasilan media tersebut (*post test*).

2). Evaluasi kelompok kecil

Pada tahap ini, media perlu diujicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Jika media tersebut dibuat untuk siswa kelas I SMA, pilihlah 10-20 orang siswa

dari kelas I SMA. Apabila kurang dari sepuluh data yang diperoleh maka kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya, jika lebih dari dua puluh data atau informasi yang diperoleh melebihi yang diperlukan. Akibatnya kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil.

3). Evaluasi lapangan

Evaluasi lapangan atau *field evaluation* adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Usahakan memperoleh situasi semirip mungkin dengan situasi sebenarnya. Setelah melalui dua tahap evaluasi di atas tentulah media yang dibuat sudah mendekati kesempurnaan. Namun dengan itu masih harus dibuktikan. Melalui evaluasi lapangan inilah, kebolehan media yang dibuat itu diujicobakan.

4. Media Film

a. Pengertian film

Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya (Rudi susilana, 2008:19). Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara

mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup (Azhar Arsyad, 2010:49). Media film disajikan sebagai media pengajaran untuk mengambil pesan dari alur cerita sesuai dengan tema dan subjek pelajaran yang diajarkan, sehingga siswa akan dengan mudah memahami dan mengambil pelajaran dari film yang ditonton.

b. Jenis-jenis film

Menurut Estu Miyarso (2011) terdapat beberapa jenis film, antara lain :

- 1). Dari isinya, film dibedakan menjadi film fiksi (cerita rekaan) dan non fiksi (kisah nyata termasuk dokumentasi, *news*, dan gambar faktual).
- 2). Dari penonton yang ditargetkan, yakni dibedakan menjadi film anak, dewasa, dan segala umur.
- 3). Dari segi pemerannya, dibedakan menjadi film yang ditokohkan secara animasi dan non animasi.
- 4). Dari segi durasi, film dibedakan menjadi film panjang dan film pendek. Film panjang biasanya berdurasi 60 menit atau lebih, film pendek sesuai kesepakatan beberapa festival film yakni kurang dari 60 menit. Film independent (*indie film*) termasuk film pendek karena durasinya kurang dari 40 menit.

c. Unsur-unsur film

Pada pembuatan film sangat erat kaitannya dengan kerja sama secara kolaboratif, artinya banyak melibatkan sejumlah tenaga kreatif yang dapat memberikan kontribusi tentang penciptaan teknik visual dan teknik audio dalam sebuah produksi film tersebut. Menurut Marselli Sumarno (1996: 31-84), terdapat beberapa unsur-unsur film, antara lain :

1). Sutradara

Sutradara memiliki posisi tertinggi dari segi artistik. Sutradara memimpin jalannya pembuatan film, mengataur laku di depan kamera, mengarahkan akting serta dialog, mengontrol posisi kamera, suara, dan pencahayaan.

2). Penulis skenario

Skenario film disebut *screenplay* atau *script*. Skenario yang baik dinilai bukan dari enakannya untuk dibaca namun efektivitasnya sebagai cetak biru untuk sebuah film. Skenario film harus disampaikan dalam deskripsi-deskripsi visual dan harus mengandung ritme adegan beserta dialog yang selaras dengan tuntutan-tuntutan sebuah film.

3). Penata fotografi

Penata fotografi atau juru kamera bekerja sama dengan sutradara untuk menentukan jenis-jenis shot. Selain itu juga bertanggung jawab dalam memeriksa hasil syuting dan menjadi

pengawas pada proses film di laboratorium agar mendapatkan hasil yang baik.

4). Penyunting

Penyunting atau editor bertugas menyusun hasil syuting hingga membentuk pengertian cerita. Ia bekerja dibawah pengawasan sutradara. Penyunting akan menyusun segala materi di meja editing menjadi pemotongan kasar (*rough cut*) dan pemotongan halus (*fine cut*).

5). Penata artistik

Tata artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film, yakni menyangkut tentang setting. Setting adalah tempat dan waktu berlangsungnya cerita film. Setting harus memberi informasi lengkap tentang peristiwa-peristiwa yang sedang disaksikan dengan penonton. Setting menunjukkan tentang waktu atau masa berlangsungnya cerita dan tempat terjadinya peristiwa.

6). Penata suara

Seorang penata suara akan melangkah mengolah materi suara dari berbagai sistem rekaman. Proses pengolahan berarti proses memadukan unsur-unsur suara yang terdiri atas dialog dan narasi, musik serta efek-efek suara. Tata suara dikerjakan di studio suara.

7). Penata musik

Penata musik berkewajiban untuk menata paduan bunyi (yang bukan efek suara) yang mampu menambah nilai dramatik seluruh cerita film. Terdapat beberapa fungsi musik dalam film yakni membantu merangkai adegan, menutupi kelemahan atau cacat dalam film, menunjukkan suasana batin tokoh-tokoh utama film, menunjukkan suasana waktu dan tempat, mengiringi kemunculan suasana kerabat kerja, mengiringi adegan dengan ritme cepat, mengantisipasi adegan mendatang dan membentuk ketegangan dramatik, serta menegaskan karakter lewat musik.

8). Pemeran

Pemeran merupakan orang yang memerankan tokoh dalam cerita. Mereka tergolong bintang atau aktor/aktris.

d. Film sebagai media pembelajaran

Dini Indriana (2011: 104) menyebutkan bahwa film sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan antara lain :

- 1). Film dapat memberikan pesan dan kesan yang dapat diterima oleh siswa karena film menampilkan suatu proses yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik
- 2). Film dapat digunakan secara berulang-ulang dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

- 3). Film dapat memberikan hiburan yang berbeda kepada siswa. hiburan itu membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

e. Proses pembuatan film

Menurut Yunanto Happi dkk (2012: 3) ada beberapa langkah-langkah dalam pembuatan film yakni :

- 1).Proses Pra Produksi, proses ini merupakan tahapan perencanaan. Proses ini terdiri dari :

a). Pengumpulan data dan materi

Proses ini dilakukan studi literatur yaitu mengumpulkan data pustaka tentang film dokumenter serta artikel mengenai film. Kemudian dilakukan *recruitment crew* dan pembagian *job desk*. Selanjutnya penelitian dan survei lokasi yang nantinya akan digunakan untuk pengambilan gambar serta *casting* pemeran dalam film.

b). Konsep

Pada tahap ini dimulai dengan menemukan gagasan atau ide cerita dan menulis naskah alur cerita. Ide cerita yang dikembangkan menjadi ringkasan naskah cerita yang disebut sinopsis. Selanjutnya sinopsis dikembangkan menjadi naskah skenario cerita. Naskah skenario cerita dikembangkan kembali untuk dasar pembuatan script film dan screenplay yang berguna untuk panduan akting. Setelah

skenario, *script*, dan *screenplay* siap maka langkah selanjutnya adalah membuat *shooting script* yang berfungsi untuk panduan pengambilan gambar dan panduan editing audio-video.

c). *Planning*

Perencanaan merupakan awal dari sebuah produksi film. Langkah kerja produksi film tidak lepas dari pembuatan jadwal kerja. Jadwal kerja berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh setiap *crew* sebagai penanggungjawab pekerjaan masing-masing bagian dan target waktu yang harus dipenuhi sesuai jadwal.

2).Proses Produksi

a). *Video processing*

Sebelum proses pengambilan gambar, langkah awal adalah membuat animasi logo dan *tittle text* sebagai pelengkap dari sebuah film. Setelah logo dan teks dibuat langkah selanjutnya adalah proses pengambilan gambar atau *shooting*.

b). *Audio Processing*

Perekaman suara secara *live* jadi satu dengan proses pengambilan gambar, sedangkan perekaman suara secara *dubbing indoor* dalam studio. Proses *dubbing* berupa *voice*

over yang dilakukan oleh pemeran yang diplot sesuai alur cerita.

3).Proses Pasca Produksi

a). *Editing & Mixing*

Langkah awal adalah pemotongan masing-masing video, dihilangkan proses shooting yang gagal dari masing-masing kamera.

b). *Spesial FX*

Langkah ini adalah pemberian efek transisi gambar dan efek animasi gambar.

c). *Final editing*

Setelah pemotongan gambar dan pemberian efek animasi tahap berikutnya adalah proses *mastering* atau *packaging*. Format *packaging* video dipilih dalam bentuk format DVD, karena file film yang dihasilkan biasanya cukup besar.

f. Kelebihan film

Menurut Andi Prastowo (2011: 308), ada delapan kelebihan film sebagai bahan ajar, yaitu:

- 1). Film dapat menyajikan gambar bergerak untuk memperagakan rangsangan atau respons yang serasi yang dikehendaki dalam *training*.
- 2). Film dapat membuat efek visual khusus yang memungkinkan bisa memperkuat proses belajar.

- 3). Sejarah film yang panjang memungkinkan tersedianya berbagai film di banyak perpustakaan sebagai salah satu sumber belajar.
- 4). Film dapat digunakan dengan proyeksi dari depan atau belakang.
- 5). Isi dan urutan-urutan materi pembelajaran yang sudah terpadu dapat digunakan secara interaktif dengan buku-buku tugas, buku-buku petunjuk belajar, dan sebagainya.
- 6). Proyektor film pada umumnya mudah diperoleh, mudah dibawa, dan gampang pengoperasiannya.
- 7). Kualitas gambar yang ditransfer dari film ke video lebih baik daripada video ke film.
- 8). Ukuran film yang sudah terstandarisasi memungkinkannya digunakan dimana-mana.

g. Kelemahan film

Kelemahan-kelemahan film sebagai bahan ajar menurut Andi Prastowo (2011: 309), diantaranya sebagai berikut:

- 1). Biaya produksi tinggi dan para ahli dalam bidang ini masih langka.
- 2). Memproses film membutuhkan waktu, sehingga tidak dapat diperoleh umpan balik langsung.
- 3). Seringkali lembaga-lembaga tidak memiliki sarana produksi film bersuara yang sederhana dan murah.

- 4). Film yang sudah dipakai tidak dapat dihapus dan digunakan kembali.
- 5). Harus ditangani dan dirawat dengan hati-hati, supaya tidak putus (jika menggunakan pita video), lecet (jika menggunakan piringan video), ataupun terkena virus (jika menggunakan *file* video dalam *hard disk* atau *flash disk* atau *memory card*).

5. Media Berbasis Film Dokumenter

a. Pengertian Film Dokumenter

Henrich dkk mengemukakan bahwa film dokumenter adalah film yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi dan bukan pula memfiksikan yang fakta. Grierson berpendapat bahwa *documentary* sebagai “a creative treatment of actuality” yakni perlakuan kreatif terhadap suatu kenyataan. Poin penting dalam film ini adalah menggambarkan permasalahan kehidupan manusia meliputi bidang ekonomi, budaya, hubungan antar manusia, etika dan lain sebagainya. Himawan Prastisa (2008: 4). menjelaskan bahwa film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi. Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan

tujuan seperti: informasi atau berita, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi, politik (propaganda), dan lain sebagainya.

Film dokumenter kadang diartikan sebagai film nonfiksi (*Phillips, William H., Film an Introduction, 1999*). Definisi tersebut mensyaratkan dokumenter berkaitan dengan representasi realita, walaupun demikian tidak dapat dihindari sudut pandang pembuat dokumenter akan mempengaruhi obyektivitas karya tersebut.

Documentary makes and argument and centres on evidence, and this usually includes some reliance on narration and interpretation. In other words, documentary always has a point of view, even if it claims to be a neutral one.

(Bignell, Jonathan. dan Orlebar, Jeremy., *The Television Handbook*, 2005).

Berdasarkan pemahaman bahwa dokumenter merupakan karya visual bergerak (audio-video) yang memaparkan fakta dan realita, maka semua bentuk karya yang memaparkan fakta dan realita dapat digolongkan kedalam karya dokumenter.

b. Bentuk-bentuk film dokumenter

1). Dokumenter Berdasarkan Stock Shot

Program dokumenter yang berdasarkan stock shot ini tinggal menyusun daftar shot yang diperlukan dan mencarinya di perpustakaan. Kekurangan shot tertentu dengan mudah diupayakan dengan pengambilan baru (Sutisno, 1993: 74).

2). Dokumenter yang Didramatisir

Format ini disebut juga model *screenplay teatrikal* karena aspek visual dan *aureal* dapat diketahui sebelumnya dan dapat direncanakan seperti halnya sebuah drama yang disutradarai.

3). Dokumenter Model Instruksional

Jenis format ini termasuk dokumenter yang sebenarnya karena shooting-nya tidak dapat direncanakan cepat sebelumnya. Video dokumenter jenis ini banyak dirancang khusus untuk mengajari penonton bagaimana melakukan berbagai macam hal yang mereka ingin lakukan.

c. Unsur-unsur Film Dokumenter

Di dalam film dokumenter terdapat dua unsur utama, yaitu :

1). Gambar (Visual)

Gambar yang diambil berdasarkan peristiwa tertentu. Orang – orang yang direkam dalam video tersebut, benar – benar ada dan pernah ada, bukan sebagai pemeran yang menggantikan seseorang dalam video tersebut.

2). Kata - kata (Verbal)

Kata-kata dalam film dokumenter berasal dari penuturan langsung dari subjek yang menjadi tokoh dalam video dokumenter tersebut. Kata-kata yang dilontarkan biasanya berupa kesaksian atas sejarah maupun peristiwa tertentu. Namun kata-kata tersebut juga bisa berasal narator atau narasumber untuk menggambarkan peristiwa maupun

memberikan keterangan tertentu pada tempat-tempat yang direkam dalam gambar.

d. Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan Dalam Pembuatan Film Dokumenter

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam proses pembuatan media film dokumenter antara lain :

- 1). Sistem Operasi : *Windows XP*
- 2). Bahasa Pemrograman : *Adobe Premiere*

Adobe Premiere adalah program *Video Editing* yang dikembangkan oleh *Adobe*. Program ini sudah sangat umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. Program *Adobe Premier* lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video dan audio. Program *Adobe Premiere* adalah bagian dari *Adobe Creative Suite*, yaitu sebuah rangkaian dari desain grafis, *video editing*, dan pengembangan aplikasi *web* yang dibuat oleh *Adobe Systems*. *Adobe PremierePro* mendukung *editing video* berkualitas tinggi hingga 4K x 4K resolusi, di hingga 32-bit per *channel* warna, baik dalam dan RGB YUV. Audio-contoh tingkat mengedit, VST audio plug-in mendukung, dan 5,1 *surround sound* pencampuran tersedia untuk audio berkapasitas tinggi. *Adobe Premiere Pro* dari arsitektur plug-in memiliki keunggulan untuk impor dan ekspor format diluar dari kendala atau *Quick*

Time Direct Show, serta mendukung berbagai jenis file audio dan video format dan *codec* pada kedua *MacOS* dan *Windows*.



Gambar 1. Tampilan pada Adobe Premiere

6. Pembelajaran Akuntansi SMA

a. Pengertian Belajar

Setiap aspek kehidupan selalu berkaitan erat dengan masalah belajar. Menurut Alexander (2010) dalam Eva Latipah (2012: 69) belajar tidak sekedar menguasai sekumpulan kemampuan baru atau hal-hal yang berkaitan dengan akademik saja, namun lebih dari itu, belajar juga melibatkan perkembangan emosional, interaksi sosial, dan bahkan perkembangan kepribadian. Seorang anak misalnya belajar bagaimana cara berkenalan, bagaimana menghayati dunia sekitarnya, bagaimana mengidentifikasi jenis kelaminnya sendiri, bagaimana

mengendalikan perilakunya menurut standar orang tua dan gurunya, dan seterusnya.

Menurut Passer (2009) sebagaimana yang dikutip oleh Eva Latipah (2012: 69), belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai akibat dari adanya latihan Belajar juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Reber (1988) sebagaimana yang dikutip oleh Sugihartono (2007: 74) mendefinisikan bahwa belajar dalam 2 pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Sugihartono, dkk (2007) menyebutkan beberapa ciri-ciri perilaku belajar sebagai berikut :

1). Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar

Suatu perilaku digolongkan sebagai aktivitas belajar apabila pelaku menyadari terjadinya perubahan tersebut atau sekurang-kurangnya merasakan adanya suatu perubahan dalam dirinya, misalnya menyadari pengetahuannya bertambah.

2). Perubahan bersifat kontinu dan fungsional

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan

selanjutnya akan berguna bagi kehidupan atau bagi proses belajar berikutnya.

3). Perubahan bersifat positif dan aktif

Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari proses belajar apabila perubahan-perubahan itu bersifat positif dan aktif. Dikatakan positif apabila perilaku senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak usaha belajar dilakukan maka semakin banyak perubahan yang akan diperoleh. Perubahan dalam belajar bersifat aktif berarti bahwa perubahan tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu sendiri.

4). Perubahan bersifat permanen

Perubahan yang terjadi karena belajar bersifat menetap atau permanen. Misalnya kecakapan seorang anak dalam bermain sepeda setelah belajar tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus dimiliki bahkan akan semakin berkembang jika terus menerus dipergunakan atau dilatih.

5). Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah

Perubahan tingkah laku dalam belajar mensyaratkan adanya tujuan yang akan dicapai oleh pelaku belajar dan terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya, seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah

menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik.

6). Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar secara menyeluruh dalam sikap, ketrampilan, pengetahuan dan sebagainya.

Menurut Muhibbinsyah (132:2005) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku belajar, yaitu :

- 1). Faktor internal, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa,
- 2). Faktor eksternal yang merupakan kondisi lingkungan di sekitar siswa,
- 3). Faktor pendekatan belajar yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran menurut Sudjana (2000) dalam Sugihartono, dkk (2007: 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan

siswa melakukan kegiatan belajar. Gulo (2004) mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar. Nasution (2005) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa (Sugihartono, dkk, 2007: 80).

Biggs (1985) dalam Sugihartono, dkk (2007: 80) membagi konsep belajar dalam 3 pengertian, yaitu :

1). Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid. Guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikannya kepada siswa dengan sebaik-baiknya.

2). Pembelajaran dalam pengertian institusional

Pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Guru harus selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3). Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Dari berbagai pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik. Guru sebagai pendidik juga berperan penting dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

c. Prinsip Desain Pesan Pembelajaran

Menurut Abdul Gafur (2012:18), menyampaikan pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan penyampaian pesan, yaitu pesan pembelajaran. guru mengemas pesan pembelajaran dengan menggunakan strategi dan media pesan itu disampaikan kepada siswa dengan tujuan agar siswa dapat menangkap pesan yang dapat diterima. Agar penyampaian tersebut efektif, perlu diperhatikan beberapa prinsip desain pesan pembelajaran, antara lain:

1). Kesiapan dan motivasi

Prinsip kesiapan dan motivasi menyatakan bahwa jika dalam menyampaikan pesan pembelajaran siswa siap dan motivasi tinggi hasilnya akan lebih baik.

2). Penggunaan alat pemusat perhatian

Prinsip ini menyatakan bahwa jika dalam penyampaian pesan digunakan alat pemusat perhatian, maka hasil belajar akan meningkat. Alat pengendali perhatian yang paling utama adalah media seperti gambar, ilustrasi, bagian warna-warni, audio, video, alat peraga, penegas visual, penegas verbal, kecerahan, dan sebagainya. Teknik yang dapat digunakan untuk mengendalikan perhatian misalnya gerakan, perubahan, sesuatu yang lucu dan humor.

3). Partisipasi aktif siswa

Proses belajar pada hakikatnya adalah proses aktivitas siswa secara individual. Dalam kegiatan pembelajaran jika siswa aktif berpartisipasi dan interaktif, hasil belajar akan meningkat.

4). Perulangan

Prinsip perulangan menyatakan bahwa jika penyampaian pesan pembelajaran diulang-ulang, maka hasil belajar akan lebih baik. Perulangan dilakukan dengan mengulangi cara dan media yang sama maupun dengan cara dan media yang berbeda. Perulangan dapat pula dilakukan dengan memberikan tinjauan

selintas awal pada saat memulai pembelajaran dan ringkasan atau kesimpulan pada akhir pembelajaran.

5). Umpan balik

Prinsip umpan balik menyatakan bahwa jika dalam penyampaian pesan siswa diberi umpan balik, maka hasil belajar akan meningkat. Umpan balik diberikan dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai kemajuan belajarnya. Jika salah diberikan pembetulan, dan jika benar diberi konfirmasi atau penguatan.

6). Dibatasinya materi yang tidak relevan

Jika dalam penyampaian materi pembelajaran dibatasi hanya yang relevan dan penting-penting saja, maka hasil belajar akan lebih baik. Dengan kata lain, dalam penyampaian pembelajaran, perlu dihindari menyampaikn yang tidak relevan dengan pokok pembicaraan.

d. Hakekat Pembelajaran Akuntansi

Pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Atas mata pelajaran Akuntansi diajarkan kepada siswa XII IPS yang sudah menggunakan Kurikulum 2013. Akuntansi merupakan bagian dari mata pelajaran Ekonomi. Dapat dilihat pada ruang lingkup mata pelajaran bahwa mata pelajaran Ekonomi mencakup perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang berkaitan dengan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan kehidupan terdekat hingga

lingkungan terjauh, meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Perekonomian, (2) Ketergantungan, (3) Spesialisasi dan pembagian kerja, (4) Perkoperasian, (5) Kewirausahaan (6) Akuntansi dan manajemen (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006). Dalam standar isi juga disebutkan bahwa akuntansi difokuskan pada perilaku akuntansi jasa dan dagang. Siswa dituntut memahami transaksi keuangan perusahaan jasa dan dagang serta mencatatnya dalam suatu sistem akuntansi untuk disusun dalam laporan keuangan. Pemahaman pencatatan ini berguna untuk memahami manajemen keuangan perusahaan jasa dan dagang.

Indarto (2006:4) menjelaskan bahwa proses pengajaran akuntansi ditekankan pada pemahaman umum akuntansi, sedangkan pemahaman spesifik industri atau perusahaan dipelajari ketika seseorang mulai bekerja atau dalam bentuk training-training singkat atau dalam sekolah yang khusus diarahkan pada pekerjaan tertentu.

Pengajaran akuntansi mulai dikenalkan pada siswa SMA dan siswa di sekolah kejuruan akuntansi, kemudian pengajaran lengkap akuntansi diperoleh di pendidikan tinggi dalam program studi akuntansi (Indarto, 2006:4). Karena siswa SMA merupakan awal dari pembelajaran akuntansi, maka pemahaman umum akuntansi yang diberikan adalah yang paling dasar dan paling sederhana yaitu akuntansi pada perusahaan perseorangan.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Farida Kurniasih (2013) yang berjudul Pengembangan Media Film Dokumenter Sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Bagi Siswa SMK Kelas X Akuntansi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji kelayakan media film dokumenter untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pokok bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang bagi siswa SMK kelas X Akuntansi. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertempat di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Objek penelitian ini berupa pengembangan media film dokumenter untuk mata pelajaran Akuntansi pokok bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. Pengumpulan data menggunakan angket, selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Media film dokumenter dikembangkan dengan program *Adobe Flash CS3*. Hasil penelitian berupa media film dokumenter yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Tahapan pengembangan media yang dilakukan, yaitu (1) identifikasi masalah dan potensi, (2) alternatif solusi, (3) rancangan produk, (4) rancangan pemilihan materi dan pengembangan perangkat lunak, (5) produk awal, (6) uji ahli, (7) revisi I, (8) uji coba I, (9) revisi II, (10) uji coba II, (11) revisi III, dan (12) produk akhir. Uji kelayakan media film dokumenter yang dikembangkan menurut ahli materi memperoleh hasil sebesar 93%, ahli media pembelajaran memperoleh hasil sebesar 88%, dan uji dari siswa memperoleh hasil 84%. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa media

film dokumenter yang dikembangkan menurut ahli materi, ahli media pembelajaran, dan siswa sangat layak, serta bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran Akuntansi pokok bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang bagi siswa SMK kelas X Akuntansi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama penelitian R&D, sama-sama menggunakan media film dokumenter. Perbedaan penelitian ini adalah tidak mengukur peningkatan motivasi dan perbedaan yang lain adalah berbeda tempat penelitian.

2. Amalia Rahmi Hanum (2013) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Sinematografi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X MAN Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis sinematografi, mendapatkan media pembelajaran, dan mengetahui peran media pembelajaran ekonomi berbasis sinematografi dalam meningkatkan kualitas motivasi peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilaksanakan di MAN Yogyakarta III pada bulan Mei 2013. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Media pembelajaran berbasis sinematografi dikembangkan dengan prosedur dari tahap pra produksi, produksi, pasca produksi, validasi dan evaluasi, serta uji coba I dan uji coba II. Hasil dari validasi ahli materi pada aspek materi dan aspek umum, aspek sinematografi, dan aspek pembelajaran adalah baik. Penilaian media oleh peserta didik pada

ujicoba I berdasarkan aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek media adalah baik. Begitu juga penilaian media pada ujicoba II adalah baik. Terbukti bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis sinematografi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi tergolong dalam kategori tinggi dan tidak ditemukan peserta didik yang mengalami penurunan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis sinematografi layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama dilakukan di SMA, sama-sama mengukur peningkatan motivasi belajar dan menggunakan media film/sinematografi. Perbedaan penelitian ini adalah berbeda tempat penelitian.

3. Yunita Rahmawati (2012) yang berjudul Pengembangan Media Film Kartun Dalam Pembelajaran Ekonomi SMA Kelas X. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran film kartun dalam pembelajaran Ekonomi untuk SMA/MA/ sederajat ditinjau dari aspek tampilan, pemrograman, isi pembelajaran, penyajian, materi, dan pembelajaran serta media; mengetahui penilaian kelayakan/kualitas media; dan mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media film kartun. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Yogyakarta. Media film kartun dikembangkan dengan program *adobe flash CS3 Professional*. Hasil

validasi pada aspek tampilan dan pemrograman adalah baik, dengan rerata skor 4,04. Validasi dari aspek isi pembelajaran dan penyajian mendapat penilaian baik dan reratanya 4,03. Penilaian siswa pada uji coba I mengenai kualitas media dari aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek media mendapat penilaian yang baik dengan rerata skor 3,74. Penilaian siswa pada uji coba II mengenai kualitas media dari aspek materi adalah baik, dengan rerata skor 4, aspek pembelajaran dinilai baik dengan rerata skor 3,9, dan aspek media dinilai baik dengan rerata skor 3,76. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas media film kartun yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Baik”, dengan rerata skor ketiga aspek 3,89 dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi di SMA/MA/ sederajat. Selama pelaksanaan ujicoba diketahui bahwa aktivitas belajar efektif dan siswa dapat belajar secara mandiri. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama dilakukan di SMA, dan sama-sama mengukur peningkatan motivasi belajar. Perbedaan penelitian ini adalah media yang digunakan adalah film kartun untuk mata pelajaran ekonomi dan berbeda tempat penelitian.

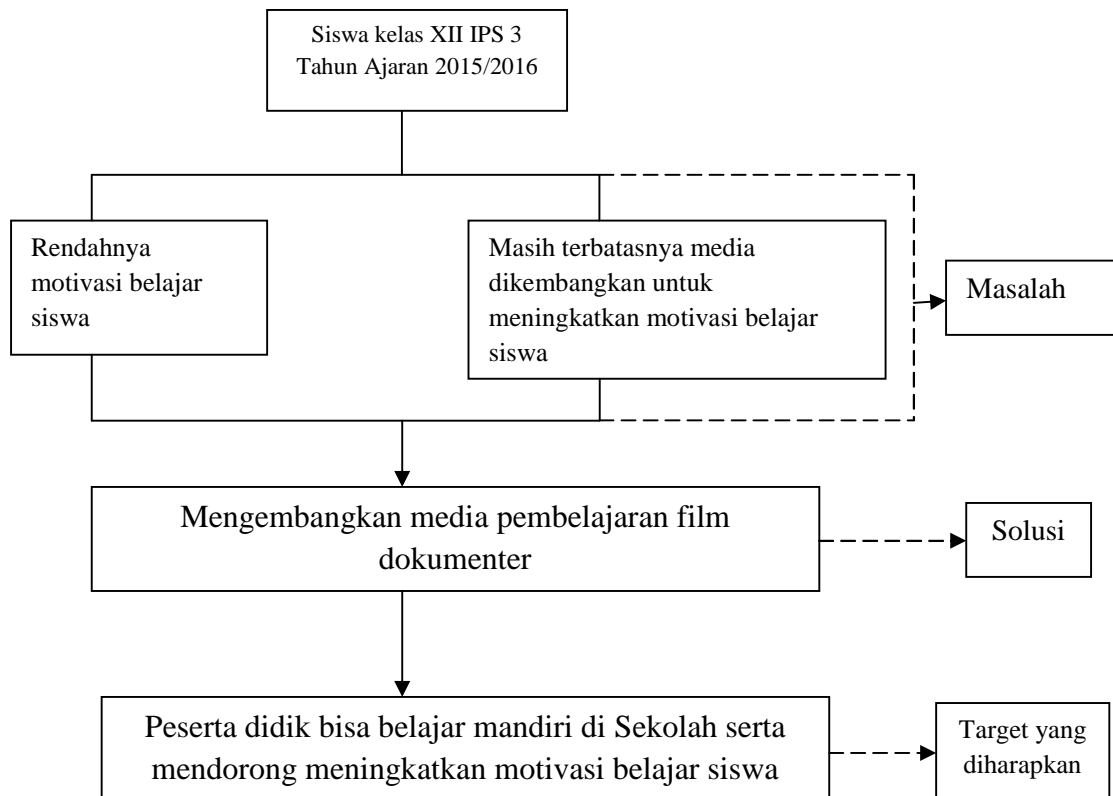
C. Kerangka Berpikir

Pada pembelajaran akuntansi di SMA kelas XII siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Proses belajar seharusnya terjalin proses kerjasama antara siswa dengan siswa, guru dengan siswa maupun sebaliknya. Tetapi, pada kenyataannya selama proses pembelajaran

akuntansi belum terjalin kerjasama yang baik dimana proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan buku teks sebagai satu-satunya sumber untuk memperoleh ilmu. Kurangnya motivasi belajar menyebabkan pengetahuan siswa tentang mata pelajaran akuntansi terbatas dan pada akhirnya hasil belajar siswa kurang maksimal. Selain itu, kurangnya variasi media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan oleh guru yang mendorong motivasi belajar siswa menyebabkan pembelajaran terkesan kurang menarik.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah mengembangkan media film dokumenter dalam kegiatan pembelajaran. Film dokumenter yang dikembangkan harus menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih disenangi dan mudah untuk dipahami siswa. Film dokumenter merupakan salah satu media/sumber belajar yang merupakan sarana pendukung pelaksanaan RPP. Materi yang terdapat dalam film dokumenter disesuaikan dengan kemampuan siswa, kurikulum yang berlaku, dan menghadirkan materi yang aktual.

Penggunaan film dokumenter dalam pembelajaran menjadi baik apabila penggunaannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, film dokumenter disusun dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. alur kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Alur Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penilaian produk media pembelajaran berbasis film dokumenter untuk siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Seyegan tahun ajaran 2015/2016 berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi SMA?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran berbasis film dokumenter dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 3SMA Negeri 1 Seyegan tahun ajaran 2015/2016?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development*) atau R&D. Jenis penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407).

Endang Mulyatiningsih (2012: 200) menjelaskan 5 langkah pengembangan yakni model ADDIE yang terdiri dari :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menentukan tujuan pembelajaran, menentukan tema dan tempat yang digunakan sebagai penelitian. Dalam penelitian ini tahap *analysis* adalah merumuskan desain pembelajaran akuntansi yang meliputi materi pokok, tujuan pembelajaran, dan media pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat ringkasan cerita. ringkasan cerita ini dijadikan sebagai pedoman pada proses pengembangan. Dalam penelitian ini tahap *design* adalah mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan media yaitu ringkasan cerita sebagai pedoman dalam pembuatan naskah skenario, kemudian membuat *shooting script* sebagai pedoman produksi media, selanjutnya memproduksi media.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mendemonstrasikan dan meninjau media. Dalam penelitian ini tahap *development* yaitu melakukan penilaian media pembelajaran kepada ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran akuntansi SMA, kemudian melakukan evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah uji validitas dan reliabilitas angket motivasi belajar menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan subjek siswa kelas XII IPS 1 SMA N 1 Seyegan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah memberikan penilaian kepada siswa. Dalam penelitian ini tahap *evaluate* yaitu memberikan angket penilaian motivasi belajar akuntansi kepada siswa kelas XII IPS 3 SMA N 1 Seyegan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar akuntansi.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter yang berupa film pendek (*short movie*) yang berisi materi pelajaran akuntansi. Media pembelajaran berbasis film dokumenter ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi mata pelajaran akuntansi

serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran akuntansi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA N I Seyegan yang berada di dusun Tegal Gentan, Margoagung, Seyegan, Sleman, Yogyakarta sebagai tempat pelaksanaan uji coba. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan November 2015 sampai dengan Januari 2016, sedangkan pada tahap pelaporan dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2016.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian merupakan sumber untuk mendapatkan informasi dan keterangan dari penelitian yang diinginkan. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Seyegan tahun ajaran 2015/2016, sedangkan objek penelitiannya adalah media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah :

a. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter merupakan suatu usaha untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Film ini berisi tentang materi

pembelajaran yang berdurasi 10 menit dan dipersiapkan dari sisi edukatif dan sisi *entertaint*.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu daya atau dorongan yang menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu yakni melakukan belajar. Menurut Hamzah B. Uno (2006: 23) motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan. Motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas siswa.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket/Kuesioner

Sugiyono (2009: 199) menjelaskan angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden. Kelebihan angket atau kuesioner menurut Nana Sudjana (2004: 103) adalah sifatnya yang praktis, hemat waktu, tenaga, dan biaya.

Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan peserta didik. Angket untuk ahli media dan

ahli materi digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan dan penyempurnaan produk, kemudian angket untuk praktisi pembelajaran sebagai *reviewer* pengembangan produk. Alternatif jawaban menggunakan skala *Likert* yang diberikan dengan empat alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang baik.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Item Pada Angket dengan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Instrumen angket disusun dengan beberapa indikator penilaian media untuk masing-masing ahli dan guru mata pelajaran akuntansi. Kisi-kisi instrumen angket untuk masing-masing ahli dan guru mata pelajaran akuntansi dapat dilihat pada tabel.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Materi	1. Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran 2. Kebenaran definisi dan konsep 3. Kemudahan materi untuk dipahami 4. Keruntutan alur berpikir 5. Kelengkapan materi yang disajikan 6. Ketepatan ilustrasi untuk memperjelas isi 7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 8. Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	1-8
2.	Pembelajaran	9. Melibatkan peserta didik secara aktif 10. Media pembelajaran mendorong motivasi belajar peserta didik 11. Pembelajaran disajikan dengan inovasi media 12. Kemampuan mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang dipelajari 13. Mendorong peserta didik untuk belajar mandiri 14. Kemudahan dalam penggunaan media	9-14
JUMLAH			14

Sumber: Penelitian Amalia Rahmi Hanum (2013) dengan modifikasi.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Guru Mata Pelajaran Akuntansi SMA.

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Aspek Materi	Kemudahan materi	1,2,3
		Komunikatif	4
2.	Aspek pembelajaran	Penumbuhan Motivasi	5,6
		Memberikan bantuan untuk belajar	7,8
		Penggunaan contoh	9
3.	Aspek Media	Komunikatif	10,11
		Kejelasan cerita	12
		Kejelasan audio	13,14
		Kreatif dan inovatif	15
JUMLAH			15

Sumber: Penelitian Amalia Rahmi Hanum (2013) dengan modifikasi

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Aspek Tampilan	1. Kreatif dan Inovatif 2. Kesesuaian musik latar 3. Kesesuaian penegas visual 4. Kecerahan warna pada gambar 5. Kesesuaian visual gerak	1-13
2.	Aspek Pemrograman	1. Kesesuaian jalan cerita 2. Ketepatan setting 3. Kemudahan penggunaan dan duplikasi media 4. Ketepatan properti	14-20
JUMLAH			20

Sumber: penelitian Amalia Rahmi Hanum (2013) dengan modifikasi

Kisi-kisi insturumen angket motivasi siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator	No. Butir (+)
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1,2,3
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4*,5,6
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	7*,8
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	9,10,11*
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	12
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	13,14
Jumlah		14

*pertanyaan negatif

Sumber: Hamzah B. Uno (2012: 23) dengan modifikasi

F. Prosedur Penelitian

Pengembangan media film dokumenter merupakan media audio visual membutuhkan dua kegiatan yaitu perancangan tampilan media dan perancangan isi media. Perancangan isi media menurut Hackbarth, sebagaimana yang dikutip oleh Endang Mulyatiningsih (2011) meliputi tahap–tahap:

1. Memilih dan menyusun kerangka materi dan tujuan pembelajaran.
2. Mengorganisasikan isi dan merancang alur cerita secara umum
3. Menulis skrip yang berisi rancangan gambar, teks atau narasi film, tipe shooting, transisi gambar dan musik pengiring.
4. Merancang produksi film, mulai dari perancangan bahan dan alat, waktu pengambilan gambar dan tokoh-tokoh yang berperan.

Setelah media film selesai diproduksi, pengembang media masih perlu menguji tampilan media dan efektivitas media tersebut dalam proses pembelajaran. Pengujian pertama dilakukan oleh beberapa pakar media. Hal-hal yang diuji meliputi tampilan gambar, suara, dan isi yang

termuat dalam film. Selama penggunaan media film dilakukan pengamatan respon peserta didik dalam melihat tayangan film. Sesudah penayangan film dilakukan pengukuran-pengukuran motivasi belajar sesuai dengan tujuan belajar yang ingin dicapai..

G. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang akan diujicoba adalah lembar angket motivasi belajar siswa. Adapun ujicoba yang akan dilakukan antara lain :

1. Uji validitas

Suharsimi Arikunto (2002: 144-145) validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Untuk mengetahui validitas angket, menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan angka kasar yang rumus lengkapnya sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

r_{XY} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

(Suharsimi Arikunto, 2009: 72)

Nilai r hitung dicocokkan dengan r tabel *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r hitung lebih besar dari r tabel maka butir angket tersebut valid.

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 31 siswa di luar sampel. Pengujian ini dilakukan untuk

mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Adapun hasil perhitungan angket uji coba sebelum pembelajaran untuk setiap variabelnya adalah sebagai berikut (hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 16 dapat dilihat secara lengkap pada Lampiran 4.3).

Tabel 6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar Akuntansi

No. Butir	r hitung	r tabel (Sugiyono, 2012: 455)	Interpretasi
1	0,429	0,367	VALID
2	0,648	0,367	VALID
3	0,459	0,367	VALID
4	0,430	0,367	VALID
5	0,633	0,367	VALID
6	0,653	0,367	VALID
7	0,319	0,367	TIDAK VALID
8	0,239	0,367	TIDAK VALID
9	0,478	0,367	VALID
10	0,536	0,367	VALID
11	0,463	0,367	VALID
12	0,459	0,367	VALID
13	0,418	0,367	VALID
14	0,602	0,367	VALID
15	0,345	0,367	TIDAK VALID
16	0,224	0,367	TIDAK VALID
17	0,554	0,367	VALID
18	0,391	0,367	VALID
19	0,337	0,367	TIDAK VALID

Sumber: Hasil Olah Data menggunakan SPSS versi 16

Berdasarkan tabel tersebut, dari 19 pernyataan terdapat 14 butir pernyataan yang dinyatakan valid. Lima pernyataan dinyatakan tidak valid. Hasil penghitungan berdasarkan pengujian menggunakan SPSS versi 16. Hasil analisis validitas angket dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 7. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar Akuntansi

No.	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	Persentase
1	Valid	1,2,3,4,5,6,9,10,11,12,13,14,17,18	14	74%
2	Tidak Valid	7,8,15,16,19	5	26%
TOTAL			19	100%

Sumber: hasil uji validitas instrumen penelitian

2. Uji reliabilitas

Reliabel artinya dapat dipercaya dan diandalkan. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 154) menunjukkan bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, dan instrumen yang reliabel kan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Teknik yang biasa digunakan untuk menguji konsistensi internal dari suatu tes adalah *Cronbach's Alpha* atau Koefisien Alpha. Berdasarkan uji reliabilitas dengan menggunakan program SPSS, menunjukkan bahwa reliabilitas instrumen angket menunjukkan skor sebesar 0,785 dapat dilihat pada Lampiran 4.3. Menurut Suharsimi dalam Slamet Lestari (2012: 22) menjelaskan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisien (*Cronbach's Alpha*) **0,60**.

H. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui lembar penilaian dan angket motivasi belajar siswa. responden yang dilibatkan dalam penelitian ini untuk diambil data antara lain : (1) ahli materi, (2) ahli media, (3) guru Akuntansi, dan (4) siswa. Hasil penelitian selanjutnya

dianalisis dan dideskripsikan agar mudah dipahami. Data yang dianalisis meliputi.

1). Analisis Data Penilaian Ahli

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk data kuantitatif berupa data penilaian media dan analisis peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa.

Untuk menganalisis penilaian media pembelajaran dilakukan langkah-langkah berikut ini :

- a. Melakukan tabulasi/rekapitulasi data hasil penelitian
- b. Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus :

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

X = skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

n = Jumlah butir

Adapun acuan pengubahan skor menjadi skala empat tersebut dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Konversi Skor aktual menjadi nilai skala empat

No.	Rentang Skor	Rentang	Nilai	Kategori
1.	$x \geq X + 1SB_x$	$x \geq 3$	A	Sangat Baik
2.	$X + 1SB_x > x \geq X$	$3 > x \geq 2,5$	B	Baik
3.	$X > x \geq X - 1SB_x$	$2,5 > x \geq 2$	C	Cukup Baik
4.	$x < X - 1SB_x$	$x < 2$	D	Kurang

(Sumber: Djemari Mardapi, 2008: 123)

Keterangan :

Harga x dan SB_x diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

Skor Maksimal Ideal = Jumlah Butir Soal X Jumlah Skor Tertinggi

Skor Minimum Ideal = Jumlah Butir Soal X Jumlah Skor Terendah.

x = skor aktual (skor yang diperoleh)

X = rerata skor ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (4 + 1)$$

$$= 2,5$$

SB_x = simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (4 - 1)$$

$$= 0,5$$

Berdasarkan tabel konversi di atas diperoleh standar kualitas produk Film Dokumenter Perusahaan Dagang di tiap aspeknya sebagai berikut:

- 1). Kualitas Film Dokumenter Perusahaan Dagang dinyatakan sangat baik (A) jika rata-rata skor yang diperoleh adalah lebih dari atau sama dengan 3,00
- 2). Kualitas Film Dokumenter Perusahaan Dagang dinyatakan baik (B) jika rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,5 sampai dengan 3,00.
- 3). Kualitas Film Dokumenter Perusahaan Dagang dinyatakan cukup baik (C) jika rata-rata skor yang diperoleh adalah 2,5 sampai dengan 2,00
- 4). Kualitas Film Dokumenter Perusahaan Dagang dinyatakan kurang baik (D) jika rata-rata skor yang diperoleh adalah kurang dari 2,00

Pedoman tersebut digunakan untuk menentukan kriteria penilaian media. Media dikatakan baik untuk digunakan apabila hasil penilaian para ahli minimal masuk dalam kategori Baik (B).

2). Analisis Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

Untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa dapat diketahui dengan *gain score*. *Gain score* disebut juga dengan peningkatan atau perbedaan skor yang merupakan selisih antara skor angket awal dan skor angket akhir. Hasil dari analisis data *gain score* menunjukkan pencapaian peningkatan motivasi siswa. Dengan demikian hasil perhitungan *gain score* dapat mengetahui keefektifan hasil pengembangan film dokumenter terhadap pembelajaran. Perhitungan dapat dilakukan dengan cara :

$$Gain\ Score = \frac{skor\ angket\ akhir - skor\ angket\ awal}{skor\ maksimum - skor\ angket\ awal}$$

Kriteria peningkatan motivasi belajar siswa ditentukan sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 9. Kriteria Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Hake, 1999: 1)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian adalah siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Seyegan tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 31 siswa.

2. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMA N 1 Seyegan yang beralamat di Tegal Gentan, Margoagung, Seyegan, Sleman, Yogyakarta. Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini dilaksanakan pada bulan November 2015 sampai dengan bulan Februari 2016. Prosedur penelitian terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan pada tabel 10 berikut ini.

Tabel 10. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

No.	Prosedur Pengembangan	Nama Kegiatan
1.	Tahap <i>Analysis</i>	a. Analisis kurikulum b. Analisis kebutuhan c. Analisis tujuan pembelajaran
2.	Tahap <i>Design</i>	a. Penyusunan materi b. RPP c. Naskah skenario d. <i>Shooting script</i> e. Produksi media
3.	Tahap <i>Development</i>	a. Penilaian ahli b. Revisi produk dan editing c. <i>Packaging</i>
4.	Tahap <i>Implementation</i>	a. Uji instrumen kelompok kecil
5.	Tahap <i>Evaluation</i>	a. Mengukur motivasi kelas XII IPS 3

B. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengambilan data pendahuluan dilakukan di SMA N 1 Seyegan berupa wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi-akuntansi dan diperoleh beberapa informasi. Informasi tersebut yaitu tentang proses pembelajaran di kelas yang belum dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran yang sering digunakan guru antara lain buku paket, LKS, dan program *powerpoint*. Proses pembelajaran tersebut memberikan pengaruh pada motivasi belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Rangkuman dari tahap analisis yaitu:

a. Analisis kurikulum

Isi materi dalam media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini mengarahkan siswa untuk lebih aktif dan membantu siswa dalam memvisualisasikan materi pelajaran sehingga mudah dalam memahami konsep.

b. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan dapat menarik perhatian belajar siswa sehingga motivasi belajar akuntansi siswa dapat meningkat.

c. Analisis tujuan pembelajaran

Film dokumenter yang telah dikembangkan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa SMA N 1 Seyegan yaitu dengan tersedianya media pembelajaran akuntansi yang menarik, kreatif, dan inovatif sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi perusahaan dagang. Materi yang dapat dikembangkan sesuai dengan silabus yang dapat dilihat secara lengkap pada Lampiran 1.1.

Hasil rangkuman analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran akuntansi yang akan dikembangkan lebih lanjut. Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Dengan adanya media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini siswa dapat memahami konsep-konsep akuntansi dengan mudah.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua yaitu menyusun kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter. Materi yang akan dikembangkan tentang perusahaan dagang dalam struktur silabus kurikulum 2013. Materi tersebut untuk kelas XII IPS yang disampaikan pada semester genap. Setelah dilakukan penyusunan

kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan materi tersebut dirancang ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai dasar dalam proses pengembangan berikutnya. RPP disajikan secara lengkap pada Lampiran 2.1.

Tahap selanjutnya adalah menyusun konsep film dokumenter. Dalam menyusun konsep film dokumenter ini terdapat beberapa tahap, yaitu:

a. Pembuatan ringkasan cerita

Ringkasan cerita merupakan gagasan/ide cerita awal dan berguna untuk pembuatan skenario. Ringkasan cerita berisi materi perusahaan dagang dan alur cerita yang dibuat menarik. Ringkasan cerita/sinopsis disajikan secara lengkap pada Lampiran 2.2.

b. Pembuatan naskah skenario

Naskah skenario merupakan pengembangan dari ringkasan cerita. Naskah skenario ini berguna untuk panduan akting. Penyusunan naskah skenario ini mempertimbangkan sisi edukatif sebagai media pembelajaran yang memuat materi dan sisi *entertaint* yang memberikan media belajar baru bagi siswa. materi yang sudah dipilih digabungkan sehingga menjadi cerita yang menarik. Tokoh dalam cerita ini adalah 2 orang pelajar SMA bernama Anita dan Evita serta didukung oleh 2 figuran dengan durasi waktu 11 menit 43 detik. Film dokumenter ini terdiri dari 6 *scene* yang bersetting di tiga tempat yang berbeda yaitu rumah Anita, Toko Mas Fuad,

dan tangga rumah Anita. Naskah skenario dapat dilihat pada Lampiran 2.3.

c. Pembuatan *shooting script*

Shooting script merupakan naskah video/film yang berisi uraian lengkap setiap adegan (*shot*), babak (*scene*), jenis musik, efek suara (*sound effects*) hubungan antara gambar dan suara, sudut pengambilan kamera, jenis *shot*, lokasi/ruang, *property*, sumber visual dan pemain sehingga akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi. Hasil dari penulisan *shooting script* digunakan sebagai pedoman atau arahan dalam proses pembuatan film agar hasilnya lebih terstruktur. *Shooting Script* disajikan secara lengkap pada Lampiran 2.4.

Produksi media pembelajaran film dokumenter akuntansi perusahaan dagang ini diawali dengan pengambilan gambar atau *shooting*. Pengambilan gambar atau *shooting* dilakukan di empat tempat yang berbeda. Pengambilan gambar dilakukan berdasarkan *shooting script* yang sudah dibuat pada saat pra produksi.

Telah diuraikan bahwa dalam film ini terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam pengambilan gambar dan terdapat 6 *scene*. Masing-masing *scene* ini masih dipecah menjadi beberapa *shot*. Pengambilan setiap *shot* menggunakan teknik atau posisi kamera yang berbeda. Dalam film dokumenter akuntansi perusahaan dagang ini, teknik pengambilan gambar yang paling sering digunakan adalah *full*

shot, *medium shot*, dan *close up*. Transisi yang digunakan untuk menggabungkan setiap *shot* menjadi scene adalah *cut* dan *dissolve*. Pengambilan audio film dokumenter akuntansi perusahaan dagang ini diambil secara live atau jadi satu pada saat pengambilan gambar.

Tahap selanjutnya setelah pengambilan gambar yang terdiri dari banyak *shot* pada masing-masing scene kemudian melalui proses *editing* dan *mixing*. Pada tahap ini akan dipotong dan dipilih *shot* yang layak digabungkan serta menghilangkan yang gagal diambil. Proses *editing* dan *mixing* dilakukan dengan bantuan program *adobe premiere pro*. Selanjutnya dipilih dan dilakukan proses penggabungan *shot* menjadi scene, film dokumenter ini diberikan efek. Efek terdiri dari efek transisi gambar, teks dan animasi. Proses terakhir yaitu *mastering* atau *packaging*. Format yang digunakan yakni format MPEG, karena film yang dihasilkan berukuran cukup besar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter kepada ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran akuntansi SMA. selanjutnya melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran dikatakan baik untuk digunakan apabila telah melalui beberapa tahap penilaian. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran akuntansi SMA. Tujuan dari

penilaian media ini adalah untuk mengetahui kualitas produk sebelum digunakan pada siswa. Penilaian yang dilakukan oleh ahli menggunakan instrumen berupa angket. Data dan saran yang diberikan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran. Berikut ini adalah data hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran akuntansi.

a. Penilaian Produk

1). Penilaian Ahli Materi

Penilaian materi dalam media dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Dhyah Setyorini, M.Si., Ak. selaku dosen yang berkompeten sesuai materi yang disajikan. Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Hasil penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 11.

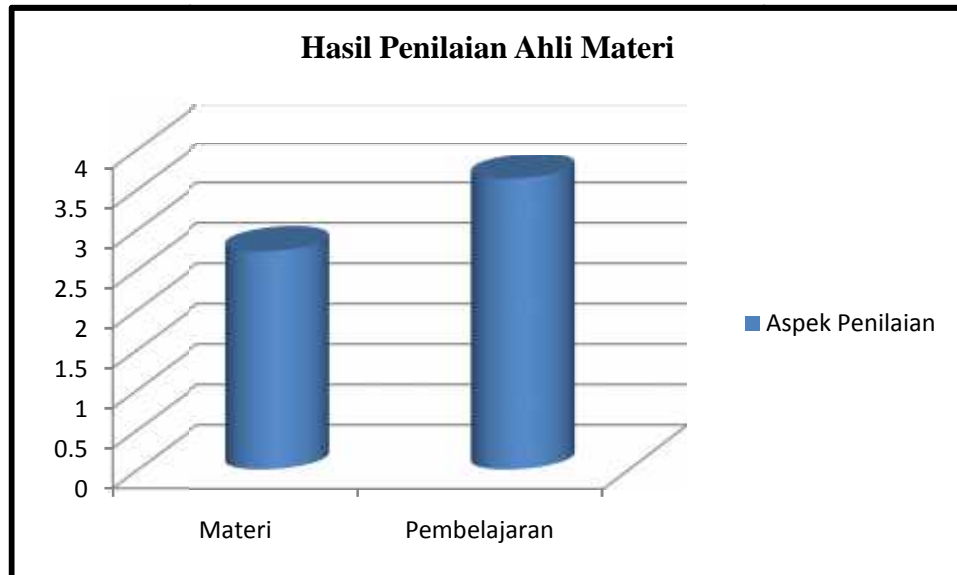
Tabel 11. Penilaian oleh Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	10	27	2,7	Baik
2.	Pembelajaran	5	18	3,6	Sangat Baik

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Berdasarkan tabel 11, dapat disimpulkan bahwa materi dalam media dari aspek materi masuk dalam kategori baik, dan aspek pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media baik untuk digunakan. Pedoman

penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 3.2.1. Rekapitulasi hasil penilaian ahli materi jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

2). Penilaian Ahli Media

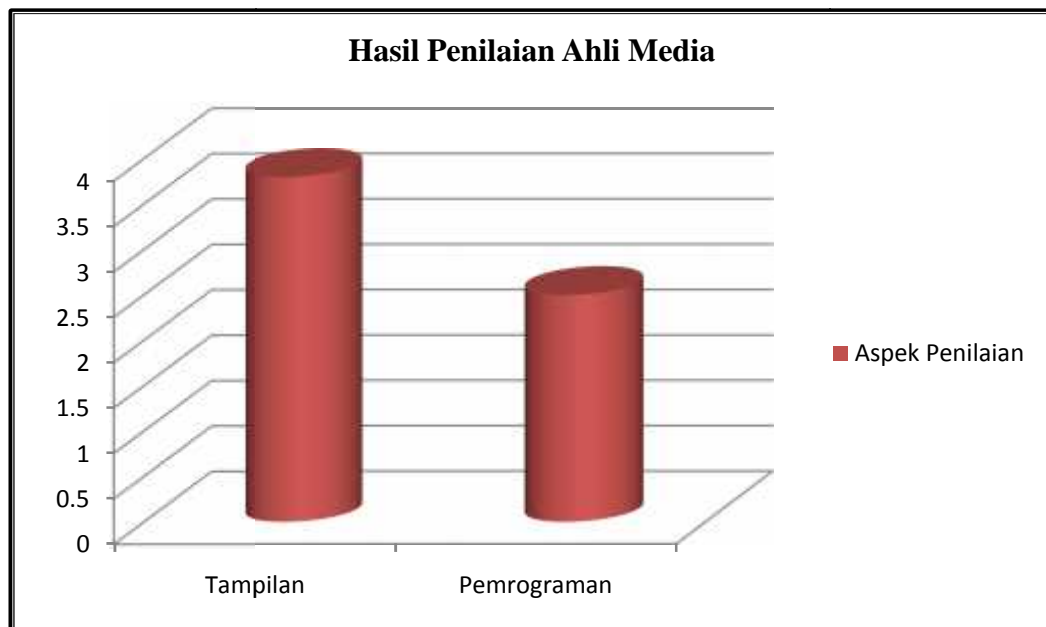
Penilaian media dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Estu Miyaso, M.Pd. selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran sinematografi. Penilaian oleh ahli media ditinjau dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Hasil penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Penilaian oleh Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Tampilan	13	49	3,8	Sangat Baik
2.	Pemrograman	7	24	3,4	Sangat Baik

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Berdasarkan tabel 12, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dari aspek tampilan masuk dalam kategori sangat baik, dan aspek pemrograman masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media baik untuk digunakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 3.2.2. Rekapitulasi hasil penilaian ahli media jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil Penilaian Ahli Media

3). Penilaian Guru Mata Pelajaran Akuntansi SMA

Penilaian dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh Ibu Ening Handayani Rahayu, S.Pd. selaku guru mata pelajaran akuntansi di SMA N 1 Seyegan. Penilaian media pembelajaran oleh guru mata pelajaran akuntansi ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Hasil penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Penilaian Media oleh Guru Mata Pelajaran Akuntansi terhadap Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	4	15	3,7	Sangat Baik
2.	Pembelajaran	5	15	3,0	Sangat Baik
3.	Media	6	22	3,7	Sangat Baik

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Berdasarkan tabel 13, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dari aspek tampilan masuk dalam kategori sangat baik, dan aspek pemrograman masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media baik untuk digunakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 3.2.3. Rekapitulasi hasil penilaian media oleh guru mata pelajaran akuntansi jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Akuntansi

b. Revisi Produk

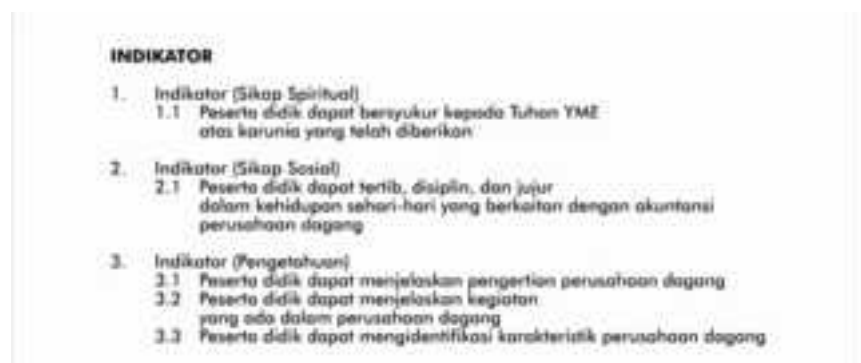
1). Revisi Media Hasil Evaluasi Ahli Materi

Hasil penilaian dari ahli materi dalam lembar angket disampaikan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini secara keseluruhan sudah baik. Namun sebelum digunakan ahli materi memberikan saran, sebagai berikut:

- a). Materi yang disajikan dalam film ini perlu lebih rinci agar pembahasan materi lebih mendalam.
- b). Pemberian kesimpulan materi pada akhir film ditempatkan sebagai penutup.
- c). Perlu ditambahkan indikator pencapaian siswa di awal pembukaan film.

Saran dari ahli materi tentang penambahan materi agar materi yang disajikan lebih rinci dan pembahasan lebih mendalam belum dapat dipenuhi. Hal ini disebabkan karena keterbatasan durasi

film, jika penambahan materi dilakukan maka tidak semua indikator ketercapaian pada materi perusahaan dagang dapat ditampilkan. Solusi dari permasalahan tersebut, untuk memperdalam pembahasan materi ditambahkan gambar sebagai pendukung untuk memperjelas materi agar siswa dapat memahaminya lebih mendalam. Saran tentang penambahan indikator pencapaian siswa dapat terpenuhi. Hal ini dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tambahkan gambar indikator pencapaian

2). Revisi Media Hasil Evaluasi Ahli Media

Secara keseluruhan media sudah dinyatakan baik namun sebelum digunakan perlu ada beberapa perbaikan. Perbaikan yang disarankan oleh ahli media sebagai berikut:

- a). Halaman pembuka film perlu dibuat menarik.
- b). Logo UNY setelah halaman pembuka perlu ditambahkan.
- c). Perlu ditambahkan presenter sebagai pengantar sebelum masuk ke dalam isi film dan penutup film.

- d). Perlu ditambahkan musik yang menarik pada saat pembukaan film.
- 3). Hasil dari Revisi media pembelajaran adalah sebagai berikut:
- a). Perubahan halaman pembuka film

Halaman pembuka film sebelum direvisi masih dibuat secara sederhana dengan background berwarna hitam dan masih menggunakan transisi efek yang sederhana. Halaman pembuka sebelum direvisi dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman pembukan film sebelum direvisi

Saran dari ahli media tentang halaman pembuka film dibuat menarik dapat terpenuhi dengan penggantian warna pada *background* halaman, penambahan judul, tujuan pengembangan film, dan sasaran film serta ditambahkan juga dengan penggunaan animasi. Halaman pembuka setelah revisi dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman pembuka film sesudah direvisi

b). Penambahan logo UNY setelah halaman pembuka

Pada awalnya belum terdapat logo UNY dalam film dokumenter perusahaan dagang ini, sehingga ahli media menyarankan adanya logo UNY dalam pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini. Logo UNY dalam media pembelajaran ini dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Tambahan logo UNY setelah direvisi

c). Penambahan presenter sebagai pengantar sebelum masuk ke dalam isi film dan penutup film.

Ahli media menyarankan adanya presenter dalam film dokumenter sebagai pengantar untuk masuk ke dalam pembahasan materi perusahaan dagang. Saran tersebut dapat terpenuhi. Presenter menyampaikan salam pembuka, apersepsi tentang perusahaan dagang, dan tujuan dari film

dokumenter tersebut. Tampilan penambahan presenter dalam media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tambahan presenter sebagai pembuka film

Ahli media juga menyarankan adanya presenter dalam film dokumenter sebagai penutup film dokumenter tersebut. Saran tersebut dapat terpenuhi. Presenter menyampaikan kesimpulan materi perusahaan dagang. Tampilan penambahan presenter sebagai penutup dalam media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tambahan presenter sebagai penutup film

d). Hasil Revisi dari Guru Mata Pelajaran Akuntansi

Secara keseluruhan penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dari guru mata pelajaran akuntansi sudah baik untuk diujicobakan kepada siswa. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh guru mata pelajaran akuntansi yaitu dalam pembuatan kesimpulan oleh presenter perlu ditekankan pada bagian karakteristik perusahaan dagang dan ditambahkan pemberian pertanyaan kepada siswa agar siswa dapat memberikan *feedback* terhadap materi dalam film dokumenter tersebut. Saran dari guru mata pelajaran akuntansi tersebut belum dapat terpenuhi karena keterbatasan peneliti untuk mengambil gambar kembali pada saat penyampaian kesimpulannya.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter yang telah dikembangkan digunakan terlebih dahulu untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen motivasi belajar akuntansi belajar siswa berupa angket motivasi belajar akuntansi awal dan angket motivasi belajar akhir. Sebelum uji validitas dan reliabilitas dilakukan, masing-masing angket motivasi belajar akuntansi terdapat 19 butir pernyataan. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilaksanakan di luar sampel yaitu di kelas XII IPS 1 SMA N 1 Seyegan pada tanggal 3 februari 2016. Selama implementasi, film

dokumenter perusahaan dagang telah diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

Sebelum data motivasi belajar akuntansi dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket motivasi belajar tersebut menggunakan program SPSS. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang disajikan secara lengkap pada Lampiran 4.3, diketahui bahwa angket motivasi belajar akuntansi siswa yang dikembangkan valid dan reliabel. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabel berarti instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengukur motivasi belajar akuntansi siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis film dokumenter perusahaan dagang. Film dokumenter perusahaan dagang diproduksi dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi kelas XII IPS 3 SMA N 1 Seyegan. Peningkatan motivasi belajar akuntansi diukur menggunakan lembar angket awal yaitu angket sebelum menggunakan media film dokumenter dan lembar angket akhir yaitu setelah menggunakan media film dokumenter. Angket yang digunakan yaitu angket dengan model penilaian skala *likert*.

Peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa dapat diketahui dengan menggunakan dua data yaitu data motivasi belajar akuntansi awal dan data motivasi belajar akuntansi akhir. Untuk data awal diperoleh sebelum penggunaan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter kemudian untuk data akhirnya diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran berbasis film dokumenter. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa rerata motivasi belajar akuntansi awal dan motivasi belajar akuntansi akhir adalah seperti pada tabel 14.

Tabel 14. Skor Motivasi Belajar Awal Dan Skor Motivasi Belajar Akhir

Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir
1193	1435

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Untuk lebih jelasnya hasil pengukuran motivasi belajar akuntansi siswa dengan menggunakan *Gain score* disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Hasil peningkatan motivasi belajar awal dan akhir

Setelah data motivasi belajar akuntansi awal dan akhir diketahui, selanjutnya data tersebut digunakan untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan analisis *Gain Score*. Peningkatan motivasi belajar akuntansi dengan menggunakan analisis *Gain Score* dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Akuntansi Siswa dengan Menggunakan *Gain Score*

No.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi	Jumlah Skor	Gain Score	Kategori
1.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal	1193	0,44	Sedang
2.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir	1435		

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Berdasarkan perhitungan dan pada tabel 15, maka dapat diketahui bahwa rerata peningkatan motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang.

C. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter.

Prosedur pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter menggunakan model pengembangan ADDIE Dick and Carrey (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 185-186). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: 1) Tahap *Analysis*, 2) Tahap *Design*, 3) Tahap *Development*, 4) Tahap *Implementation*, dan 5) Tahap *Evaluate*.

Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter memerlukan beberapa tahap dalam produksinya. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini antara lain (1) tahap *analysis* yang meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran; (2) tahap *design* meliputi penyusunan materi, RPP, penulisan ringkasan cerita, penyusunan naskah skenario dan *shooting script*, kemudian produksi media; (3) tahap *development* meliputi penilaian dan evaluasi oleh ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran akuntansi SMA serta menganalisis hasil penilaian ahli. Setelah mendapatkan evaluasi dari ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran akuntansi dilakukan perbaikan/revisi produk selanjutnya dilakukan *packaging* untuk mendapatkan produk akhir.

2. Penilaian Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter.

Media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter belum dapat dikatakan baik untuk digunakan apabila belum dilakukan penilaian oleh ahli dan guru mata pelajaran akuntansi. Hal ini sejalan dengan penjelasan Azhar Arsyad (2003: 175) bahwa perlu adanya penilaian sebelum media film dokumenter digunakan dengan kriteria penilaian. Ahli materi menilai muatan materi yang ada dalam media pembelajaran, ahli media menilai pengembangan media dan kegunaannya dalam pembelajaran, sedangkan untuk guru mata

pelajaran akuntansi menilai dari segi materi dan media. Ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran akuntansi masing-masing menilai tiap aspek pada angket penilaian media dengan kategori minimal baik.

Adapun hasil dari analisis dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan Guru Akuntansi SMA

No	Aspek penilaian	Penilai			Rerata Skor	Kategori
		Ahli Materi	Ahli Media	Guru Akuntansi		
1.	Materi	2,7	-	3,7	3,2	Sangat Baik
2.	Pembelajaran	3,6	-	3,0	3,3	Sangat Baik
3.	Tampilan	-	3,8	-	3,8	Sangat Baik
4.	Pemrograman	-	3,4	-	3,4	Sangat Baik
5	Media	-	-	3,7	3,7	Sangat Baik

Sumber : Data Pengembangan Penelitian yang Diolah

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran akuntansi menunjukkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter baik untuk digunakan.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa

Guna mengetahui media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dapat meningkatkan motivasi belajar siswa digunakan data motivasi belajar akuntansi awal dan data motivasi belajar akuntansi akhir. Untuk data awal didapat sebelum penggunaan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter kemudian untuk data akhirnya didapat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis film dokumenter. Sesuai tabulasi data pada Lampiran 5.4, diketahui jumlah skor motivasi belajar akuntansi awal sebesar 1.193

kemudian mengalami peningkatan skor sebesar 242 menjadi 1.435. oleh karena itu dilakukan perhitungan peningkatan motivasi belajar akuntansi menggunakan *Gain Score* untuk mengetahui kategori peningkatan motivasi belajar. Hasil perhitungan menunjukkan peningkatan motivasi belajar akuntansi sebesar 0,44. Nilai 0,44 berada pada rentang 0,3 dan 0,7 berarti peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa termasuk dalam kategori peningkatan sedang.

Media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa dengan kategori peningkatan sedang. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

- a). Media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter merupakan media pembelajaran baru bagi siswa, sehingga media ini dapat menarik perhatian siswa.
- b). Tampilan dalam media pembelajaran film dokumenter ini memiliki warna dan *backsound* yang menarik bagi siswa.
- c). Penyampaian materi dalam media ini didukung dengan bahasa yang komunikatif dan gambar yang mendukung sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi.
- d). Suasana belajar saat menggunakan media film dokumenter tidak membosankan.

Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter yang telah dikembangkan melalui tahap *analysis, design,*

development, implementation, dan evaluate. Secara keseluruhan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini telah mendapatkan penilaian baik dari ahli materi, ahli media dan guru akuntansi. Media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa dengan kategori sedang.

D. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter masih jauh dari sempurna. Ada beberapa kekurangan antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan masih sederhana, terutama dalam pengembangan ide cerita, pengambilan gambar, serta interaktifitas.
2. Media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini masih bersifat semu interaktif karena masih memerlukan bantuan guru dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter ini dikembangkan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa namun belum sampai pada mengukur hasil belajar siswa.
4. Media ini belum mampu menyampaikan materi secara mendalam untuk satu kompetensi dasar secara lengkap karena adanya keterbatasan durasi film yang hanya 12 menit.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter melalui lima tahap yaitu:
 - a. *Analysis*, yaitu tahap awal pra produksi yang meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran.
 - b. *Design*, merupakan tahap pengumpulan data dan materi, pembuatan konsep yang meliputi pembuatan ringkasan cerita, naskah skenario, dan *shooting script* kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter.
 - c. *Development*, yaitu tahap melakukan penilaian dan evaluasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi SMA serta menganalisis hasil penilaian kemudian melakukan perbaikan/revisi produk untuk memperoleh produk akhir.
 - d. *Implementation*, merupakan tahap pengujian validitas dan reliabilitas instrumen motivasi belajar akuntansi siswa dengan menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter yang telah dikembangkan.

- e. *Evaluate*, merupakan tahap akhir untuk mengukur peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa setelah menggunakan film dokumenter sebagai media pembelajaran akuntansi.
2. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dari aspek materi memperoleh skor sebesar 2,7 yang termasuk dalam kategori baik, demikian juga dengan aspek pembelajaran memperoleh skor sebesar 3,6 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli media menilai media dari aspek tampilan memperoleh skor sebesar 3,8 yang termasuk dalam kategori sangat baik dan aspek pemrograman memperoleh skor sebesar 3,4 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan guru mata pelajaran akuntansi SMA menilai media dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,7 yang termasuk dalam kategori sangat baik, aspek pembelajaran memperoleh skor sebesar 3,0 yang termasuk dalam kategori sangat baik, dan aspek media memperoleh skor sebesar 3,7 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter baik digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dengan *gain score* sebesar 0,44 yang termasuk dalam kategori sedang.

F. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter, maka beberapa saran yang diajukan antara lain:

1. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bersifat dinamis dan dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi.
2. Perlu adanya penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter sehingga dapat menghasilkan media dengan materi yang lebih mendalam, interaktif dan dapat menarik perhatian siswa.
3. Untuk meningkatkan motivasi belajar dapat dilakukan dengan media pembelajaran. oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang inovatif, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter.
4. Guru lebih baik menggunakan variasi media dalam proses pembelajaran untuk materi yang sulit divisualisasikan dengan verbal. Sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep serta lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Asrul Sani Fauzan. kk.mercubuana.ac.id/elearning/files_modul/41023-1-218460281918.doc+&cd=41&hl=id&ct=clnk&gl=id. Jurnal Universitas Mercu Buana. Diambil pada tanggal 27 Oktober 2015 jam 11.40 WIB
- Abdul Gafur. 2012. *Desain Pembelajaran; Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Adi Wibowo Octavianto. 2015. <http://fikom.umn.ac.id/2015/01/22/produksi-feature-berita-dokumenter/>. Diambil pada tanggal 25 oktober 2015. 11.40 wib
- Amalia Rahmi Hanum. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Sinematografi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X MAN YOGYAKARTA III. *Skripsi* UNY
- Andi Prastowo. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Arief S. Sadiman,dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Azhar Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- BH. Sulaiman. 2011. [Sir.stikom.edu/77/5/BAB%2011.pdf](http://sir.stikom.edu/77/5/BAB%2011.pdf). diambil pada tanggal 27 Oktober 2015 jam 11.30 WIB
- BRIGIDA. 2013. <http://informatika.web.id/pengertian-dan-bentuk-video-dokumenter.htm>. 27 Oktober 2015 jam 11.30 WIB
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Dini Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Destridiana Bektipratiwi. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Game Lituavi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X MAN Wonosari Gunungkidul Tahunn Ajaran 2013/2014. *Skripsi* UNY
- Djaali. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta. Mitra Cendekia Press
- E. Mulyasa. 2013. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Endang Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Estu Miyarso. 2011. Peran Penting Sinematografi dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi. *Jurnal UNY*
- Eva Latipah. 2012. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: pedagogia
- Farida Kurniasih. 2013. Pengembangan Media Film Dokumenter Sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Bagi Siswa Smk Kelas X Akuntansi. *Jurnal UNY*
- Hake, Richard R. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*. <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>. Diakses pada tanggal 18 November 2015.
- Hamzah B. Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Marselli Sumarno. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Grasindo
- Muhibbinsyah . 2005. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rebecca Anrini. 2012. *Film Indonesia untuk Pendidikan Tidak Produk Dagang*. Diambil dari edukasi.kompasiana.com. pada tanggal 28 April 2015
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI Bandung
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasidan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman. AM. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Pers.

- Slamet Lestari. 2012. *Modul Analisis Data Manajemen Pendidikan dengan SPSS 20*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setiawati, Siti Rohmah Nurhayati. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RnD*. Bandung: Alfabeta
- Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Online). <http://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>. Diakses pada tanggal 18 Mei 2015
- Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: REFERENSI
- Yunanto Urbani Happi, dkk. 2012. Produksi Film Indie Komersial “Aku Cinta Indonesia-Generation” Berbasis Multimedia. *Jurnal Universitas Surakarta*. <http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/speed/article/view/775> pada tanggal 26 Oktober 2015 jam 10.50 WIB.
- Yunita Rahmawati. 2012. Pengembangan Media Film Kartun dalam Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X. *Skripsi UNY*.
- Zainal Arifin. (2012). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

TAHAP ANALYSIS

1.1. SILABUS MATA PELAJARAN EKONOMI- AKUNTANSI SMA N 1 SEYEGAN

Lampiran 1.1. Silabus Mata Pelajaran Akuntansi SMA N 1 Seyegan

SILABUS
MATA PELAJARAN EKONOMI (PEMINATAN)

Satuan Pendidikan : SMA / MA
Kelas : XII (DUA BELAS)
Kompetensi Inti :

- KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4 Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Mensyukuri hakikat akuntansi sebagai sistem informasi keuangan					
2.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, responsif dan proaktif dalam melakukan tahapan akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang					
3.1 Menganalisis siklus akuntansi perusahaan dagang	Akuntansi Perusahaan Dagang <ul style="list-style-type: none"> Karakteristik perusahaan dagang Transaksi perusahaan dagang Akun-akun pada perusahaan dagang Tahap Pencatatan Tahap Pengikhtisaran Tahap Pelaporan 	Mengamati: Membaca tentang karakteristik perusahaan dagang, transaksi perusahaan dagang, akun-akun dan tahapan siklus akuntansi perusahaan dagang (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) dari berbagai sumber yang relevan	Tes tertulis menilai kemampuan kognitif tentang akuntansi perusahaan dagang dalam bentuk objektif /uraian	3.2 Menganalisis siklus akuntansi perusahaan dagang	Akuntansi Perusahaan Dagang <ul style="list-style-type: none"> Karakteristik perusahaan dagang Transaksi perusahaan dagang Akun-akun pada perusahaan dagang Tahap Pencatatan Tahap
4.1 Mempraktikkan tahapan siklus akuntansi perusahaan dagang		Menanya: Mengajukan pertanyaan tentang karakteristik perusahaan dagang, transaksi perusahaan dagang, akun-akun dan tahapan siklus akuntansi perusahaan dagang (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) dari berbagai sumber Mengeksplorasi: mengumpulkan data/informasi tentang karakteristik dan siklus akuntansi perusahaan dagang (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) dari berbagai sumber yang	Unjuk kerja: Menilai kemampuan diskusi/penyusunan/presentasi laporan hasil analisis siklus akuntansi perusahaan dagang Penilaian produk	4.2 Mempraktikkan tahapan siklus akuntansi perusahaan dagang	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		relevan Mengasosiasi: menganalisis dan menyimpulkan informasi/data yang dikumpulkan serta mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan dagang (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan), untuk menciptakan cara, format atau system dalam membuat siklus akuntansi perusahaan dagang Mengomunikasikan: melaporkan hasil praktik siklus akuntansi perusahaan dagang (pencatatan, pengikhtisaran dan pelaporan) dalam berbagai bentuk tulisan atau media.	nilai kemampuan mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan dagang Anecdotal Record untuk menilai ranah sikap keagamaan dan sikap sosial siswa selama proses pembelajaran		Pengikhtisaran • Tahap Pelaporan

LAMPIRAN 2

TAHAP DESIGN

- 3.1. RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)
- 3.2. RINGKASAN CERITA/SINOPSIS
- 3.3. NASKAH SKENARIO
- 3.4. *SHOOTING SCRIPT*

Lampran 2.1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMA
Nama Sekolah	: SMA N 1 SEYEGAN
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: XII/Genap
Materi Pokok/Tema/Topik	: Akuntansi Perusahaan Dagang
Alokasi Waktu	: 2x45 menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab

fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

1. Mensyukuri hakekat akuntansi sebagai sistem informasi keuangan
2. Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, responsif dan proaktif dalam melakukan tahapan akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang
3. Memahami karakteristik perusahaan dagang

C. Indikator

1. Indikator (Sikap Spiritual)

- a. Peserta didik dapat bersyukur atas karuni Tuhan YME atas karunia yang telah diberikan.

2. Indikator (Sikap Sosial)

- a. Peserta didik dapat menyadari kebesaran Tuhan YME akan keteraturan melalui pengembangan dalam bidang ekonomi
- b. Peserta didik dapat tertib dalam kehidupan sehari-hari

3. Indikator (Pengetahuan)

- a. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian perusahaan dagang
- b. Peserta didik dapat menjelaskan kegiatan yang ada dalam perusahaan dagang
- c. Peserta didik dapat mengidentifikasikan karakteristik perusahaan dagang

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kompetensi Dasar sikap spiritual;
 - a. Peserta didik melakukan do'a sebelum dan sesudah pelajaran
2. Kompetensi Dasar sikap sosial;

- a. Peserta didik mampu datang tepat waktu, mampu mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, dan mampu memulihkan sikap jujur dalam mengerjakan tugas.
 - b. Peserta didik mampu bekerjasama, mematuhi peraturan secara bertanggungjawab, dan dapat menghargai perbedaan baik dalam berpendapat maupun sikap.
3. Kompetensi Dasar pengetahuan;
- a. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian perusahaan dagang
 - b. Peserta didik dapat menjelaskan kegiatan yang ada di dalam perusahaan dagang.
 - c. Peserta didik dapat mengidentifikasikan karakteristik perusahaan dagang

E. Materi Ajar/ Pembelajaran

1. Pengertian Perusahaan Dagang

Pencatatan transaksi perusahaan dagang pada prinsipnya sama dengan pencatatan transaksi pada perusahaan jasa, namun ada beberapa transaksi yang berbeda disebabkan oleh adanya karakteristik perusahaan dagang yang tidak terdapat pada perusahaan jasa. Perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatan utamanya membeli dan menjual barang dagangan tanpa melakukan pengolahan barang terlebih dahulu. Barang dagangan atau *merchandise* adalah barang yang dibeli oleh perusahaan untuk dijual kembali. Dengan demikian, karakteristik perusahaan dagang adalah yang berkaitan dengan kegiatan pembelian dan penjualan barang dagangan itu sendiri sehingga semua akun-akun baru berhubungan dengan akun pembelian, akun penjualan, dan akun persediaan barang dagangan.

2. Kegiatan Perusahaan Dagang

Secara garis besar kegiatan perusahaan dagang meliputi: pembelian,

pembayaran, penjualan, dan penerimaan uang.

a. Pembelian

Kegiatan pembelian dalam perusahaan dagang meliputi pembelian aktiva produktif, pembelian barang dagangan serta pembelian barang dan jasa lain dalam rangka kegiatan usaha. Pembelian dapat dilakukan secara kredit maupun secara tunai. Pembelian yang dilakukan secara kredit akan menimbulkan utang yang biasanya dicatat dalam akun Utang Dagang.

b. Pembayaran

Kegiatan pembelian akan diikuti pembayaran. Kapan pembelian harus dibayar tergantung pada syarat jual beli yang ditetapkan. Selain itu pembelian barang dan jasa, pembayaran dapat dilakukan untuk keperluan lain, misalnya mengembalikan pinjaman atau membagikan laba kepada pemilik.

c. Penjualan

Untuk perusahaan dagang, akun yang digunakan untuk mencatat penjualan barang dagangan disebut penjualan. Penjualan dapat dilakukan secara kredit maupun tunai. Apabila penjualan dilakukan secara kredit akan menimbulkan piutang yang akan dicatat dalam akun Piutang Dagang. Namun kadang-kadang ketika perusahaan menjual barang dagangan juga akan menerima pengembalian barang atau memberi potongan harga. Penerimaan kembali barang yang telah dijual disebut retur penjualan (sales return), sedangkan pemberian potongan harga disebut pengurangan harga (sales allowances).

d. Penerimaan Uang

Penjualan akan diikuti oleh penerimaan uang. Penerimaan uang dari hasil penjualan juga tergantung pada syarat jual beli yang telah disepakati. Selain penerimaan uang dari penjualan, perusahaan mungkin menerima uang dari sumber-sumber lain misalnya setoran modal pemilik, pinjaman dari kreditor atau yang lainnya.

3. Ciri-ciri Perusahaan Dagang

a. Pendapatan utamanya berasal dari penjualan barang dagangan

- b. Biaya utamanya berasal dari harga pokok barang yang terjual dan biaya usaha lainnya
- c. Dalam pencatatannya terdapat akun persediaan barang atau barang dagangan
- d. Sebagai perantara antara produsen dengan konsumen
- e. Antara barang yang dibeli dan barang yang dijual sama/tidak ada perubahan
- f. Tujuan utamanya adalah mencari laba dengan cara menjual barang dengan harga lebih tinggi dibandingkan harga belinya.

Sumber :

Kinanti Geminastiti & Nella Nurlita. 2014. *Buku Siswa Ekonomi untuk SMA/MA Kelas XII*. Penerbit Yrama Widya: Bandung

Kardiman, dkk. 2009. *Prinsip-Prinsip Akuntansi 2*. Yudhistira: Jakarta

F. Pendekatan/ Strategi/ Metode Pembelajaran

- 1. Pendekatan : *Scientific*
- 2. Metode : Ceramah bervariasi, diskusi, Tanya jawab
- 3. Model : Strategi Pembelajaran Aktif

G. Media, Alat, dan Sumber Belajar

- 1. Media/ Alat :
 - a. Media : Film Dokumenter Perusahaan Dagang
 - b. Alat : Laptop, LCD, Spidol, Papan tulis, buku materi atau sumber belajar
- 2. Sumber Belajar:
 - a. Film Dokumenter Akuntansi
 - b. Buku paket Ekonomi
 - c. Bahan Pelajaran yang diambil dari internet serta materi yang relevan

H. Kegiatan Pembelajaran

Tatap muka 2X45 menit (90 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu

Pendahuluan	<p>a. Membuka Pelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gurumembuka pelajaran dengan mengucapkan salam • Guru mempersilahkan siswa untuk berdoa • Guru memeriksa kehadiran siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p>b. Apersepsi</p> <p>Guru memberikan apersepsi : salon, bengkel, perusahaan periklanan adalah salah bentuk usaha yang bergerak di bidang jasa dan tidak memiliki bentuk fisik yang nyata/hanya dapat dirasakan manfaatnya. Lalu bagaimana dengan perusahaan dagang?</p> <p>c. Memotivasi</p> <p>Guru memberikan penguatan kepada siswa berupa pujian atau lain sebagainya yang tujuannya untuk memotivasi siswa.</p>	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya tentang apa yang siswa ketahui tentang materi perusahaan dagang • Guru memberikan materi perusahaan dagang dengan memanfaatkan film dokumenter perusahaan <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi kesempatan kepada siswa untuk 	60 menit

	<p>bertanya apa yang belum jelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengklarifikasi mengenai pengertian perusahaan dagang <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat ringkasan dari film dokumenter perusahaan dagang <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengarahkan siswa supaya menggali informasi/mengumpulkan data, menganalisa, dan membuat kesimpulan • mengamati, membimbing, dan menilai siswa <p>Mengkomunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk 2 atau 3 siswa secara acak untuk menyampaikan hasil pengamatan film dokumenter • Guru memancing siswa lain yang berperan sebagai audience untuk mengkoreksi hasil pengamatan. • Guru mengkoreksi dan menguatkan pendapat dan jawaban presenter agar siswa lebih paham akan pelajaran yang sudah dipelajari. 	
Penutup	<p>1. Mengajak dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/kesimpulan</p>	20 menit

	<p>pelajaran yang telah dipelajari</p> <p>2. Membagikan angket peningkatan motivasi belajar kepada siswa dan meminta siswa untuk mengisi angket tersebut</p> <p>3. Memimpin doa untuk pelajaran terakhir, dan mengucapkan salam</p>	
--	---	--

I. Penilaian

Intrumen Non tes : Angket Motivasi Belajar (terlampir)

Yogyakarta, 9 Februari 2016

Peneliti,

Anindita Laksmi S

NIM. 1280324013

Lampiran 2.2. Ringkasan/Sinopsis Cerita

Sinopsis Film Dokumenter Perusahaan Dagang

Title : Pembelajaran akuntansi di perusahaan dagang

Sutradara : A.K Rakhman

Penulis Skenario : Anindita Laksmi Suhita

Anita dan evita adalah murid kelas XII di sebuah SMA. mereka sudah sangat lama bersahabat. Pada suatu hari mereka mendapat tugas untuk interview mengenai perusahaan dagang di sebuah toko. Akhirnya mereka berdua memutuskan untuk belajar bersama terlebih dahulu untuk memahami pengertian perusahaan dagang, kegiatan dalam perusahaan dagang, dan karakteristik dari perusahaan dagang. Setelah keduanya memahami tentang perusahaan dagang, akhirnya mereka membuat kesepakatan untuk melaksanakan interview di toko mas fuad. Mas fuad adalah sepupu evita. Keesokan harinya mereka berdua melakukan interview perusahaan dagang di toko Mas Fuad.

Lampiran 2.3. Naskah Skenario Film Dokumenter

Skenario Film Dokumenter Perusahaan Dagang

Title : Pembelajaran akuntansi di perusahaan dagang

Sutradara : A.K Rakhman

Penulis Skenario : Anindita Laksmi Suhita

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar pengetahuan;

- 3.1 Peserta didik dapat menjelaskan pengertian perusahaan dagang
- 3.2 Peserta didik dapat menjelaskan kegiatan yang ada di dalam perusahaan dagang.
- 3.3 Peserta didik dapat mengidentifikasikan karakteristik perusahaan dagang

C. Pengenalan Tokoh dan Karakter

1. Tokoh Utama : Anita
Anita adalah siswa kelas XII SMA. Dia memiliki rasa ingin tahu yang besar, ambisius, cerdas dan pemimpi yang handal. Namun Anita juga sangat pelupa.
2. Tokoh 1 : Kak Dinar
Kak dinar adalah kakak Anita yang duduk di bangku kuliah. Ramah, baik hati, dan sangat disiplin.
3. Tokoh 2 : Evita
Evita adalah sahabat terdekat anita, dia adalah siswa yang pintar dan memiliki sikap yang rendah hati.
4. Tokoh 3 : Mas Fuad (Pemilik toko dan sepupu Evita)

D. Setting tempat/lokasi

1. Rumah Anita
2. Toko Mas Fuad
3. Tangga Rumah Anita

E. Perlengkapan Pemain

1. Pemotong kuku
2. Dua gelas es sirup
3. Tas dan buku akuntansi
4. Koran

F. Kostum Pemain

	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6
Anita	Jilbab hijau toska, kaos motif, dan celana panjang	Jilbab hijau toska, kaos motif, dan celana panjang	Jilbab merah, kemeja pink, celana panjang, dan tas	Jilbab merah, kemeja pink, celana panjang, dan tas	Jilbab merah, kemeja pink, celana panjang, dan tas	Jilbab merah, kemeja pink, celana panjang, dan tas
Evita	-	Jilbab merah, kemeja motif, celana panjang, dan tas	Jilbab motif, kemeja hitam, celana panjang, dan tas	Jilbab motif, kemeja hitam, celana panjang, dan tas	Jilbab motif, kemeja hitam, celana panjang, dan tas	Jilbab motif, kemeja hitam, celana panjang, dan tas

Kak Dinar	Kemeja biru dan celana panjang	Kemeja biru dan celana panjang	Kaos pendek dan celana panjang	-	-	-
Mas Fuad	-	-	-	Kaos pendek, celana panjang, dan topi	Kaos pendek, celana panjang, dan topi	-

G. Skenario film dokumenter perusahaan dagang Anita

Setting	Skenario		
(Scene 1) Lokasi di ruang tamu, pukul 13.00	Kak Dinar	:	“Assalamualaikum...” (Kak dinar masuk rumah dan mengucapkan salam)
	Anita	:	“Waalaikumsalam kak, baru pulang kak?” (sambil mengobrak-abrik rak yang ada di meja”
	Kak Dinar	:	“Iya dek, kamu sedang nyari apa? kok sibuk banget, sampe kakaknya dateng dicuekin”
	Anita	:	“aduuuh maaf kak, aku lagi nyari pemotong kuku nih, perasaan kemarin aku taruh di rak sini deh, tapi kok sekarang hilang.. Kakak tahu tidak dimana?”
	Kak Dinar	:	“coba cari dulu, mungkin kamu lupa naruhnya..” (meninggalkan Anita yang masih sibuk mencari)
	Anita	:	(Setelah beberapa menit anita mencari pemotong kuku, akhirnya dia pun menyerah sambil mengeluh) “huuuufft, giliran gak mau pake eeh ada, sekarang giliran mau dipake ngilang gitu aja”

	Kak Dinar	:	(keluar dari kamar dan membawa pemotong kuku) “punya adik satu kok pelupanya minta ampun, nih kemarin siapa yang taruh di meja kamar kakak?” (sembari memberikan pemotong kuku kepada anita)
	Anita	:	“hehehe oh iya kemarin kan aku sempat taruh di meja kamar kakak, kok lupa ya..”
	Kak Dinar	:	“hmmm makanya yang teliti dek, kalo naruh barang itu, jangan ceroboh”
	Anita	:	“siap kak, besok aku taruh ditempat yang bisa aku inget deh, hehehe” (sambil memotong kuku)
	Kak Dinar	:	“oooh iya dek, habis kamu selesai motong kuku, ikut kakak belanja bulanan di toko deket gang depan sana yuk..”
	Anita	:	“hmm kakak gitu deh, aku lagi nunggu Evita kak, dia mau kesini ngerjain PR bareng..”
	Kak Dinar	:	“yaaah kakak sendiri dong.. yaudah gapapa deh. Kakak Siap-siap dulu ya dek”(berdiri dan masuk ke kamar untuk bersiap-siap)
	Anita	:	“Oke deh kak..”
(Scene 2) Lokasi Rumah Anita	Evita	:	“Assalamualaikum, Anita...” (Evita datang dan mengucapkan salam di depan rumah Anita)
	Anita	:	“Waalaikumsalam vit, sini masuk vit, kita mulai sekarang aja belajarnya”
	Evita	:	“Okedeh, mumpung belum terlalu sore”
	Kak Dinar	:	“Halo Vita, apa kabar? lama ga ketemu ya?” (keluar kamar dan menyambut Evita)

	Evita	:	“Iya Kak, alhamdulillah kabar baik. Loh kak dinar mau kemana? Rapi banget.”
	Kak Dinar	:	“Iya vit, kakak mau ke toko depan gang, mau belanja dulu. Kakak tinggal dulu yaa”.
	Evita	:	“Hati-hati ya kak..”
	Kak Dinar	:	“Oke dek, Assalamualaikum” (pergi meninggalkan Anita dan Evita)
	Anita	:	“yuk kita belajar di atas aja”
	Evita	:	“yuk”
	Anita	:	“ooh iya mau minum apa nih vit?”
	Evita	:	“jus semangka ada gak?”
	Anita	:	“Gak ada vit”
	Evita	:	“kalo es buah?”
	Anita	:	“hehehe, gak ada juga vit”
	Evita	:	“yaudah apa ajadeh nit, yang penting dingin hehehe”
	Anita	:	“aaah kamu ini bisa saja, yaudah aku ambil dulu ya, biar makin semangat belajarnya” (berdiri dan pergi ke dapur mengambil minum)
	Evita	:	“naah coocooook nit hehehe”
	Anita	:	“kita belajar ekonMasi-akuntansi dulu aja ya, kan kemarin ada PR tentang materi perusahaan dagang” (Anita keluar dari dapur dan memberikan es sirup kepada Evita)
	Evita	:	“hmm oke deh, sebelum belajar kita berdoa dulu ya”
	Anita	:	“Oke vit, berdoa dimulai” (sambil

		menundukkan kepala)
Evita	:	“kita buka soal nomor satu ya nit, soalnya jelaskan apa yang dimaksud dengan perusahaan dagang”
Anita	:	“perusahaan yang bergerak di bidang dagang bukan vit?”
Evita	:	“hmmm kurang lengkap nit, kalo di buku itu bilang gini, perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatan utamanya membeli dan menjual barang dagangan tanpa melakukan pengolahan barang terlebih dahulu. Jadi simpelnya begini, barang yang dibeli oleh perusahaan tersebut dijual kembali”
Anita	:	“oooh gitu, jadi kita membeli barang tanpa merubah bentuk dan menjual kembali ya vit? Lalu bedanya dengan perusahaan jasa yang kita pelajari kemarin bagaimana? Kan sama-sama untuk mencari laba?”
Evita	:	“nah jelas berbeda nit, kalau perusahaan jasa itu hanya memenuhi kebutuhan yang bisa dirasakan saja manfaatnya, tidak memiliki bentuk fisik. Contohnya saja ketika kita ingin potong rambut, kita pergi ke salon (muncul gambar salon). Terus ketika kamu sedang mengalami ban bocor di jalan, kamu perlu ke bengkel (muncul gambar bengkel). Nah kalau perusahaan dagang, kita membayar barang dan akan mendapatkan barangnya juga, sehingga memiliki wujud.”
Anita	:	“baik vit, aku paham sekarang. Nah jadi seperti toko serba ada depan gang sana ya (muncul gambar ToSerBa), dia membeli barang kebutuhan pokok dan menjual

		kembali tanpa merubah bentuk.”
	Evita	: “yap, benar nit. Kita lanjut soal selanjutnya ya. Jelaskan kegiatan yang ada di dalam perusahaan dagang”
	Anita	: “naah, kegiatan pertama nih yang jelas ada yaitu pembelian kan vit, untuk menyetok barang dagangan sebelum dijual kepada para konsumen, bener kan bener dong? Iya kan, iya dong?”
	Evita	: “Hahaha thats right Nita.. yang pertama memang pembelian, menurut buku Pembelian dapat dilakukan secara kredit maupun secara tunai. Pembelian yang dilakukan secara kredit akan menimbulkan utang yang biasanya dicatat dalam akun Utang Dagang. nah selanjutnya apa?”
	Anita	: “hmm penjualan barang dagangnya?”
	Evita	: “hahaha sebelum dijual ya dibayar dulu dong nit, jadi kegiatan kedua yaitu pembayaran, kapan pembelian harus dibayar tergantung pada syarat jual beli yang ditetapkan”.
	Anita	: “ooh iya vit, benar. Baru selanjutnya barang tersebut dijual ya?”
	Evita	: “tepat sekali nit, penjualan dapat dilakukan secara kredit maupun tunai. Apabila penjualan dilakukan secara kredit akan menimbulkan piutang yang akan dicatat dalam akun Piutang Dagang.”
	Anita	: “ooh iya vit, terkadang kan ada konsumen yang mengembalikan barang yang sudah dibeli karena cacat, nah itu bagaimana?”

	Evita	:	“hmm menurut buku ya nit, ketika perusahaan menjual barang dagangan juga akan menerima pengembalian barang Penerimaan kembali barang yang telah dijual disebut retur penjualan (sales return). Terkadang juga perusahaan memberi potongan harga atas barang yang dijual biasa disebut pengurangan harga (sales allowances).
	Anita	:	“waah banyak ya kegiatannya vit, oke kegiatan terakhir menerima uang hasil penjualannya bukan?”
	Evita	:	“nah betul nit, penjualan akan diikuti oleh penerimaan uang. Penerimaan uang dari hasil penjualan juga tergantung pada syarat jual beli yang telah disepakati.
	Anita	:	“Alhamdulillah, akhirnya selesai sudah tugas kita nit, besok kita tinggal survey perusahaan dagang yang ada di sekitar kita. Oh iya besok mau jam berapa nih vit?”
	Evita	:	“karena besok hari Minggu gimana kalo pagi jam 9 aja nit, mumpung masih fresh hehehe”.
	Anita	:	“Oke siap deh vit, besok aku tunggu dirumah ya”.
	Evita	:	“Sip deh, besok kita ke Toko Kak Ade aja nit, kebetulan itu milik Mas aku..”
	Anita	:	“ooh gitu, pas banget kalo gitu Vit, hehehe.”
	Evita	:	“oh iya nit, aku minum ya. Haus bandel nih hehehe (sambil minum es sirup yang sudah disediakan)
	Anita	:	“iya vit, minumlah, biar ga makin bandel

		hausmu hehehe.”
	Evita	: “yaudah vit, kalo gitu aku pulang dulu ya, besok kita lanjutin lagi tugas kita, takut keburu sore.” (sambil merapikan barang bawaannya”
	Anita	: “siaap, kamu pulangnye hati-hati ya nit, salam buat Bapak/ibu dirumah”
	Evita	: “okedeh nit, aku pulang dulu. Assalamualaikum”
	Anita	: “Waalaikumsalam..”
(Scene 3) Keesokan paginya, Rumah Anita	Evita	: “Assalamualaikum kak dinar.. selamat pagi”
	Kak Dinar	: “waalaikumsalam vita, cari anita ya.. tunggu sebentar kakak panggil dulu ya” (sambil duduk dan menaruh koran yang dibaca)
	Evita	: “Iya kak, sip deh..” (Duduk di teras rumah)
	Kak Dinar	: “Nit.. Anita...”
	Anita	: “Iya kak, Halo vita, sudah siap?” (turun dari tangga dan menyapa anita)
	Evita	: “Siap dooong”
	Anita	: “yaudah, kita berangkat ke tokonya Kak Ade dulu ya kak, mau survey tentang perusahaan dagang nih”
	Kak Dinar	: “iya dek, hati-hati ya kalian, semangaaat..”
	Evita	: “siap kak, assalamualaikum..”
	Anita	: “Assalamualaikum”
	Kak Dinar	: “Waalaikumsalam..”
(Scene 4)	Evita	: “Assalamualaikum Mas..

Toko Kak Ade Kostum : Kak Ade menggunakan kemeja lengan pendek dan Celana Panjang	Kak Ade	:	“Waalaikumsalam Vita, apa kabar?”
	Evita	:	“Baik Mas, oh iya Mas, kenalin ini temanku, Anita..”
	Anita	:	“Halo Mas, aku Anita..” (sambil bersalaman)
	Kak Ade	:	“Iya nita, saya Kak Ade, dan Evita ini masih sepupu dengan Mas..”
	Anita	:	“ooh gitu, wah Kak Ade hebat ya, masih muda tetapi sudah punya toko sendiri..”
	Evita	:	“iya nit, Kak Ade ini pekerja keras, dan pintar mencari peluang, makanya dia bisa membesarkan tokonya seperti sekarang ini..”
	Kak Ade	:	“aduuuh Evita ini bisa saja..” (sambil tertawa).
	Evita	:	“oh iya Mas, kami kesini ada perlu dengan Kak Ade untuk interview tentang perusahaan dagang. Nah kami memilih Toko Kak Ade ini sebagai contoh dari perusahaan dagang”.
	Kak Ade	:	“ooh jadi begitu, baiklah. Jadi apa yang ingin kalian tanyakan?..”
	Anita	:	“begini Mas, mengapa Kak Ade memilih membuka usaha toko ini?”
	Kak Ade	:	“jadi begini, Mas melihat dulu di daerah sini belum ada toko, akhirnya kakak mencoba untuk membuka toko kecil-kecilan, nah tetapi jelas tujuan utamanya adalah mencari laba dengan cara menjual barang dengan harga lebih tinggi dibandingkan harga belinya”.
	Evita	:	“nah kegiatan yang pertama dilakukan

		waktu membuka toko apa Mas?”
	Kak Ade	: “yaa tentu saja membeli barang yang akan dijual dong vit, nah dulu Mas membeli barang dagangan kepada Pak Budi, beliau memiliki usaha sebagai penyalur barang dagangan dalam jumlah besar sehingga kakak bisa menjualnya kembali.”
	Anita	: “lalu pendapatannya hanya berasal dari penjualan barang dagangan saja Mas?”
	Kak Ade	: “ooh iya nit, pendapatan hanya berasal dari penjualan, dan biaya utamanya berasal dari harga pokok barang yang terjual dan biaya usaha lainnya.”
	Evita	: “oooh begitu Mas, jadi bisa dibilang toko Kak Ade ini sebagai perantara antara produsen dengan konsumen ya..”
	Kak Ade	: “tepat sekali vit, nah ada yang mau ditanyakan lagi?”
	Anita	: “hmm sepertinya sudah lengkap Mas, oh iya Mas, kalo boleh kami minta foto untuk dokumentasi dong, didepan toko Kak Ade..”
	Kak Ade	: “boleh ayoo sekarang kita foto dulu..”
(Scene 5) Depan Toko Kak Ade sesudah foto bersama	Evita	: “alhamdulillah terimakasih banyak ya Mas sudah membantu kami, semoga kedepannya Toko Kak Ade semakin maju dan sukses..”
	Kak Ade	: “Amiin..Amin, kalian juga belajar yang

		rajin ya, sering-sering main kesini ya Nit, Vit..”
	Anita	: “iya Mas, kapan-kapan kita mampir lagi deh..”
	Evita	: “Yaudah Mas, kalo gitu Evita sama Anita pamit dulu ya, sekali lagi terimakasih Mas sudah membantu..”
	Kak Ade	: “Iya dek, sama-sama. Salam buat Mas dan Tante dirumah ya.. (sambil menjabat tangan Anita dan Evita)
	Evita, Anita	: “Iya Mas, Assalamualaikum..”
	Kak Ade	: “Waalaikumsalam..” (sambil melambaikan tangan)
(Scene 6) Tangga di rumah Anita	Anita	: “Alhamdulillah vit, akhirnya tugas kita selesai, tinggal menulis laporan saja. Setelah kita survey kita jadi semakin tahu ya apa itu perusahaan dagang, lalu kegiatan yang ada didalam perusahaan dagang, dan yang terakhir kita tahu karakteristik dari perusahaan dagang itu sendiri.”
	Evita	: “iya betul vit, setelah ini kita pasti akan mudah memahami materi selanjutnya..”
	Anita	: “ooh iya vit, materi selanjutnya tentang akun-akun ya, asyiiiik ada hitung-hitungannya dong..”
	Evita	: “hahaha kamu nit bisa saja, bisa terus

		langsung semangat begitu..”
	Anita	: “iya dong vit, kita harus terus semangat hehehe. Oh iya vit, laper gak?”
	Evita	: “hmm sedikit sih, Makan yuuk..”
	Anita	: “yuuk..” (sambil berjalan dan menuruni anak tangga rumah Anita)
END		

Lampiran 2.4. *Shooting Script* Film Dokumenter

**IDENTIFIKASI PROGRAM FILM DOKUMENTER PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG**

1. Mata Pelajaran : Ekonomi-Akuntansi
2. Topik Pokok Bahasan : - Pengertian perusahaan dagang
 - Kegiatan di perusahaan dagang
 - Karakteristik perusahaan
3. Judul Program : Film pembelajaran akuntansi di perusahaan dagang
4. Sasaran/audience : Siswa SMA kelas XII IPS
5. Format Program : Film Dokumenter/MPEG
6. Durasi : 11':43"
7. Penulis Naskah : Anindita Laksmi Suhita
8. Pengkaji Materi : Dhyah Setyorini, M.Si.,Ak.
9. Pengkaji Media : Estu Miyarso, M.Pd.

TREATMENT

Title : Pembelajaran akuntansi di perusahaan dagang

Sutradara : A.K Rakhman

Editor : Thiburruhany

Penulis Skenario : Anindita Laksmi Suhita

Production : Dini Media Pro

A. Scene I

1. PEMBUKAAN: MISIK PEMBUKA
2. PEMBUKAAN PROGRAM
 - CUPLIKAN ISI FILM
 - CAPTION PENGANTAR PROGRAM
 - JUDUL PROGRAM
 - LOGO UNY
 - KOMPETENSI INTI
 - KOMPETENSI DASAR
 - INDIKATOR

B. Scene II

PRESENTER MENYAMPAIKAN MENGENAI ISI FILM PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI PERUSAHAAN DAGANG

C. Scene III

SUASANA DI RUMAH ANITA, TOKO MAS FUAD, DAN TANGGA RUMAH ANITA

D. Scene IV

PRESENTER MENYAMPAIKAN KESIMPULAN DARI ISI FILM PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI PERUSAHAAN DAGANG

E. Scene VI

1. PENUTUP PROGRAM: MUSIC PENUTUP PROGRAM
2. KERABAT KERJA DAN COPY RIGHT

SHOOTING SCRIPT FILM DOKUMENTER PERUSAHAAN DAGANG

Title : Pembelajaran akuntansi di perusahaan dagang

Sutradara : A.K Rakhman

Penulis Skenario : Anindita Laksmi Suhita

No	Visual	Audio	Durasi
1	Color bar Fade in	Fade in: Musik Pembukaan	6"
2	CAPTION/CU <i>FILM PEMBELAJARAN AKUNTANSI</i> CUT <i>Logo UNY</i>	Musik	7" 3"
3	CAPTION/CU a. Tayangan Kompetensi Inti b. Tayangan Kompetensi Dasar c. Tayangan Indikator CUT	Musik	11"
4	VCU Objek tangan presenter CUT	Musik	3"
	MCU	Musik	

OSS



CUT

BCU



CUT

BCU



CUT

OSS



CUT

BCU





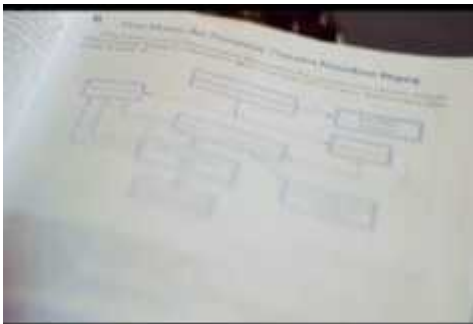
CUT

BCU



CUT

OSS

	 <p>CUT</p> <p>OSS</p>  <p>CUT</p>		
7	<p>(Scene Film 2)</p> <p>CU</p>  <p>CUT</p> <p>OSS</p>		



CUT

CU



CUT

OSS



CUT

CU



CUT

OSS



CUT

BCU



CUT

LS



CUT

LS



CUT

BCU



CUT

LS



CUT

BCU





CUT

OSS



CUT

BCU

			
	CUT		
	LS		
			
	CUT		
	BCU		
			
	CUT		
	LS		

	 <p>CUT</p>		
8	<p>(Scene 3 Film)</p> <p>BCU</p>  <p>CUT</p> <p>MLS</p>  <p>CUT</p> <p>OSS</p>		



CUT

BCU



CUT

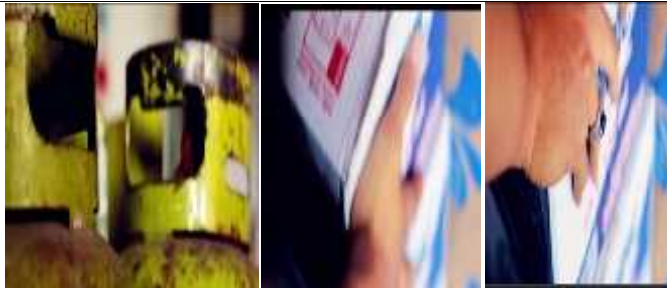
MLS



CUT

9 (Scene 3 Film)

BCU



CUT

MS



CUT

BCU



CUT

BCU



CUT

MS



CUT

MCU



CUT

MCU



CUT



CUT

LS



CUT

MS



CUT

BCU



CUT

MS



CUT

MS



CUT

MCU



CUT

BCU



CUT

MS



CUT

MS




CUT

LS



CUT

BCU

	<div data-bbox="375 230 1064 548"></div> <p data-bbox="375 571 438 616">CUT</p> <p data-bbox="375 705 438 750">BCU</p> <div data-bbox="375 772 1064 1090"></div> <p data-bbox="375 1120 438 1164">CUT</p> <p data-bbox="375 1254 438 1299">BCU</p> <div data-bbox="375 1321 1064 1639"></div> <p data-bbox="375 1668 438 1713">CUT</p> <p data-bbox="375 1736 406 1780">LS</p>		
--	---	--	--



DISSOLVE

MCU



DISSOLVE

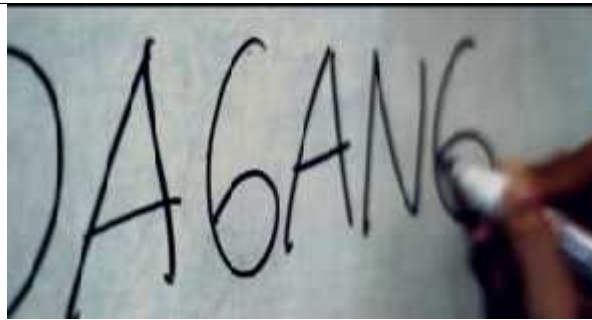
BCU



CUT

10

CU



CUT

MCU




CUT

CU



CUT

MCU

	 <p>CUT</p>		
	<p>“CREDIT TITLE”</p> <p>“Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA kelas XII IPS”</p> <p>-----Cast-----</p> <p>Chairunnisa Astari sebagai Evita</p> <p>Anbar Maulidina sebagai Anita</p> <p>Dewa Ayu Putri sebagai Kak Dinar</p> <p>Ade Prahmadia sebagai Kak Fuad</p> <p>Anindita Laksmi sebagai Presenter</p> <p>-----Kerabat Kerja-----</p> <p>Sutradara : A.K Rahman</p> <p>Cameramen : Ifan Nur Cahyanto</p> <p>Editor : Tibburruhany</p> <p>Naskah : Anindita Laksmi</p> <p>Audio : Zaenal</p> <p>Artistik : Dony, Ditya</p> <p>-----Thanks To-----</p> <p>Allah SWT</p> <p>Ibu Farida Makruf, S.Pd</p>		

	<p>Dini Media Pro</p> <p>Mahendra Adhi Nugroho, S.E, M.Sc.</p> <p>Estu Miyarso, M.Pd.</p> <p>Dhyah Setyorini, M.Si, Ak.</p> <p>Ening Handayani Rahayu, S.Pd.</p> <p>Siswa Kelas XII IPS SMA N I Seyegan</p> <p>Jurusan Pendidikan Akuntansi</p> <p>Fakultas Ekonomi</p> <p>Universitas Negeri Yogyakarta</p> <p>Produksi</p> <p>2016</p>		
--	--	--	--

LAMPIRAN 3

TAHAP DEVELOPMENT

- 3.1. LEMBAR PENILAIAN
 - 3.1.1. LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI
 - 3.1.2. LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA
 - 3.1.3. LEMBAR PENILAIAN GURU MATA PELAJARAN AKUNTANSI SMA
- 3.2. PENILAIAN PRODUK
 - 3.2.1. LEMBAR PENILAIAN PRODUK OLEH AHLI MATERI
 - 3.2.2. LEMBAR PENILAIAN PRODUK OLEH AHLI MEDIA
 - 3.2.3. LEMBAR PENILAIAN PRODUK OLEH GURU MATA PELAJARAN AKUNTANSI SMA

Lampiran 3.1.1 Lembar Penilaian Ahli Materi

LEMBAR EVALUASI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM DOKUMENTER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 3 SMA N I Seyegan Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa Kelas XII IPS 3

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Anindita Laksmi Suhita

Ahli Materi : Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran akuntansi berupa film dokumenter untuk siswa di SMA/MA
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek materi dan aspek pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi				√
2.	Kebenaran istilah dan konsep			√	

Keterangan skala :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Materi					
1.	Materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar				
2.	Materi mempunyai kesesuaian antara indikator dan kompetensi dasar				
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan keadaan yang nyata				
4.	Materi sesuai dengan kebenaran definisi dan konsep				
5.	Materi mempunyai kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa				
6.	Materi disajikan dengan alur yang sistematis				
7.	Contoh-contoh yang diberikan untuk memperjelas isi sesuai dengan materi				
8.	Materi menggunakan bahasa yang komunikatif				
9.	Materi menggunakan istilah yang tepat				
10.	Materi menggunakan pernyataan-pernyataan yang tepat				
Pembelajaran					
11.	Pembelajaran melibatkan siswa secara aktif				
12.	Pembelajaran menggunakan media yang mampu mendorong motivasi belajar siswa				
13.	Penyajian materi dalam pembelajaran dilakukan dengan media yang inovatif				
14.	Media pembelajaran yang digunakan mendorong siswa untuk mengkontruksikan sendiri pengetahuan yang dipelajari				
15.	Proses pembelajaran mendorong siswa untuk belajar mandiri				

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan diatas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan

3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
(lingkari salah satu option penilaian tersebut)

Yogyakarta,
Ahli Materi

(Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.)

Lampiran 3.1.2 Lembar Penilaian Ahli Media

LEMBAR EVALUASI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM DOKUMENTER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 3 SMA N I Seyegan Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa Kelas XII IPS 3

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Anindita Laksmi Suhita

Ahli Materi : Estu Miyarso, M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran akuntansi berupa film dokumenter untuk siswa di SMA/MA
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek materi dan aspek pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Visualisasi secara umum				√
2.	Penggunaan bahasa yang komunikatif			√	

Keterangan skala :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1.	Kemenarikan media				
2.	Komunikatif (unsur visual mendukung materi ajar)				
3.	Kesesuaian musik pembuka dan penutup				
4.	Kesesuaian pemberian efek suara talent dan narrator				
5.	Narasi/pengucapan kalimat oleh talent dan narator jelas				
6.	Kesesuaian musik pengiring				
7.	Kesesuaian pemilihan ukuran teks				
8.	Ketepatan pemilihan warna pada teks				
9.	Proporsional pada gambar diam				
10.	Contrasing warna pada gambar diam				
11.	Kesesuaian pencahayaan pada gambar gerak				
12.	Ketepatan teknik pengambilan gambar				
13.	Ketepatan cuplikan animasi untuk memperjelas contoh menarik				
Aspek Pemrograman					
14.	Ketepatan pemilihan alur cerita				
15.	Kesesuaian adegan cerita dengan tempat				
16.	Kemudahan penggunaan media				
17.	Kemudahan duplikasi media				
18.	Kesesuaian peralatan yang menunjang				
19.	Kesesuaian perlengkapan yang menunjang				
20.	Kesesuaian kostum yang digunakan talent dengan cerita				

B. Kebenaran Media

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan diatas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

--	--	--	--

E. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
(lingkari salah satu option penilaian tersebut)

Yogyakarta,
Ahli Media

(Estu Miyarso, M.Pd.)

Lampiran 3.1.3. Lembar Penilaian Guru Mata Pelajaran Akuntansi

LEMBAR EVALUASI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM DOKUMENTER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 3 SMA N I Seyegan Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa Kelas XII IPS 3

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Anindita Laksmi Suhita

Praktisi Pembelajaran : Ening Handayani Rahayu, S.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Praktisi Pembelajaran mata pelajaran akuntansi tentang produk media pembelajaran akuntansi berupa film dokumenter untuk siswa di SMA/MA
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek materi dan aspek pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi				√
2.	Kebenaran istilah dan konsep			√	

Keterangan skala :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

G. Penilaian

No.	Indikator	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1.	Materi yang disajikan jelas				
2.	Kemudahan materi untuk dipahami				
3.	Materi disajikan dengan alur yang sistematis				
4.	Penggunaan bahasa yang komunikatif				
Aspek Pembelajaran					
5.	Pembelajaran menumbuhkan motivasi belajar siswa				
6.	Siswa dapat tertarik dan memiliki perhatian terhadap pelajaran				
7.	Siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan yang didapatkan				
8.	Media pembelajaran mendorong siswa untuk belajar secara mandiri				
9.	Penggunaan contoh dengan materi yang disajikan				
Aspek Media					
10.	Penggunaan bahasa para tokoh yang mudah dipahami				
11.	Pemilihan kalimat untuk menjelaskan materi mudah dipahami				
12.	Penggunaan alur cerita				
13.	Kejelasan narasi/pengucapan				
14.	Daya dukung backsound terhadap jalannya cerita dan efek yang ditimbulkan menarik				
15.	Kemenarikan media				

H. Kritik dan Saran

[illegible]

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

I. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
(lingkari salah satu option penilaian tersebut)

Yogyakarta,
Guru Mata Pelajaran Akuntansi

Ening Handayani Rahayu, S.Pd

Lampiran 3.2. 1. Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi

**KONVERSI DATA PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS FILM DOKUMENTER
UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI**

A. PEDOMAN KONVERSI

No.	Rentang Skor	Rentang	Nilai	Kategori
1.	$x \geq X + 1SB_x$	$x \geq 3$	A	Sangat Baik
2.	$X + 1SB_x > x \geq X$	$3 > x \geq 2,5$	B	Baik
3.	$X > x \geq X - 1SB_x$	$2,5 > x \geq 2$	C	Cukup Baik
4.	$x < X - 1SB_x$	$x < 2$	D	Kurang

B. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK MATERI

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	2
2.	Materi mempunyai kesesuaian antara indikator dan kompetensi dasar	2
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan keadaan yang nyata	3
4.	Materi sesuai dengan kebenaran definisi dan konsep	2
5.	Materi mempunyai kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa	3
6.	Materi disajikan dengan alur yang sistematis	3
7.	Contoh-contoh yang diberikan untuk memperjelas isi sesuai dengan materi	3
8.	Materi menggunakan bahasa yang komunikatif	3
9.	Materi menggunakan istilah yang tepat	3
10.	Materi menggunakan pernyataan-pernyataan yang tepat	3
Jumlah Rerata Skor		2,7
Kategori		BAIK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 2,7. Berdasarkan konversi nilai diatas , maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dari penilaian aspek materi oleh ahli materi termasuk dalam kategori BAIK

C. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK PEMBELAJARAN

No.	Indikator	Skor Penilaian
11.	Pembelajaran melibatkan siswa secara aktif	3
12.	Pembelajaran menggunakan media yang mampu mendorong motivasi belajar siswa	3
13.	Penyajian materi dalam pembelajaran dilakukan dengan media yang inovatif	4
14.	Media pembelajaran yang digunakan mendorong siswa untuk	4

	mengkontruksikan sendiri pengetahuan yang dipelajari	
15.	Proses pembelajaran mendorong siswa untuk belajar mandiri	4
Jumlah Rerata Skor		3,6
Kategori		SANGAT BAIK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,6. Berdasarkan konversi nilai diatas , maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dari penilaian aspek pembelajaran oleh ahli materi termasuk dalam kategori SANGAT BAIK.

Lampiran 3.2. 2. Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media

**KONVERSI DATA PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS FILM DOKUMENTER
UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI**

A. PEDOMAN KONVERSI

No.	Rentang Skor	Rentang	Nilai	Kategori
1.	$x \geq X + 1SB_x$	$x \geq 3$	A	Sangat Baik
2.	$X + 1SB_x > x \geq X$	$3 > x \geq 2,5$	B	Baik
3.	$X > x \geq X - 1SB_x$	$2,5 > x \geq 2$	C	Cukup Baik
4.	$x < X - 1SB_x$	$x < 2$	D	Kurang

B. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK TAMPILAN

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kemenarikan media	4
2.	Komunikatif (unsur visual mendukung materi ajar)	4
3.	Kesesuaian musik pembuka dan penutup	4
4.	Kesesuaian pemberian efek suara talent dan narator	3
5.	Narasi/pengucapan kalimat oleh talent dan narator jelas	4
6.	Kesesuaian musik pengiring	4
7.	Kesesuaian pemilihan ukuran teks	4
8.	Ketepatan pemilihan warna pada teks	3
9.	Proporsional pada gambar diam	3
10.	Contrasing warna pada gambar diam	4
11.	Kesesuaian pencahayaan pada gambar gerak	4
12.	Ketepatan teknik pengambilan gambar	4
13.	Ketepatan cuplikan animasi untuk memperjelas contoh menarik	4
Jumlah Rerata Skor		3,8
Kategori		SANGAT BAIK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,8. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dari penilaian aspek tampilan oleh Ahli Media termasuk dalam kategori SANGAT BAIK

C. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK PEMROGRAMAN

No.	Indikator	Skor Penilaian
14.	Ketepatan pemilihan alur cerita	4
15.	Kesesuaian adegan cerita dengan tempat	3

16.	Kemudahan penggunaan media	4
17.	Kemudahan duplikasi media	4
18.	Kesesuaian peralatan yang menunjang	3
19.	Kesesuaian perlengkapan yang menunjang	3
20.	Kesesuaian kostum yang digunakan talent dengan cerita	3
Jumlah Rerata Skor		3,4
Kategori		SANGAT BAIK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,4. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dari penilaian aspek pemrograman oleh Ahli Media termasuk dalam kategori SANGAT BAIK.

Lampiran 3.2. 1. Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Guru Mata Pelajaran Akuntansi

**KONVERSI DATA PENILAIAN GURU MATA PELAJARAN
AKUNTANSI SMA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERBASIS FILM DOKUMENTER UNTUK MATA PELAJARAN
AKUNTANSI**

A. PEDOMAN KONVERSI

No.	Rentang Skor	Rentang	Nilai	Kategori
1.	$x \geq X + 1SB_x$	$x \geq 3$	A	Sangat Baik
2.	$X + 1SB_x > x \geq X$	$3 > x \geq 2,5$	B	Baik
3.	$X > x \geq X - 1SB_x$	$2,5 > x \geq 2$	C	Cukup Baik
4.	$x < X - 1SB_x$	$x < 2$	D	Kurang

B. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK MATERI

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Materi yang disajikan jelas	4
2.	Kemudahan materi untuk dipahami	3
3.	Materi disajikan dengan alur yang sistematis	4
4.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4
Jumlah Rerata Skor		3,7
Kategori		SANGAT BAIK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,7. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dari penilaian aspek materi oleh Guru Mata Pelajaran Akuntansi termasuk dalam kategori SANGAT BAIK.

C. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK PEMBELAJARAN

No.	Indikator	Skor Penilaian
5.	Pembelajaran menumbuhkan motivasi belajar siswa	3
6.	Siswa dapat tertarik dan memiliki perhatian terhadap pelajaran	3
7.	Siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan yang didapatkan	3
8.	Media pembelajaran mendorong siswa untuk belajar secara mandiri	3
9.	Penggunaan contoh dengan materi yang disajikan	3
Jumlah Rerata Skor		3,0
Kategori		SANGAT BAIK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,0. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dari penilaian aspek pembelajaran oleh Guru Mata Pelajaran Akuntansi termasuk dalam kategori SANGAT BAIK.

D. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK MEDIA

No.	Indikator	Skor Penilaian
10.	Penggunaan bahasa para tokoh yang mudah dipahami	4
11.	Pemilihan kalimat untuk menjelaskan materi mudah dipahami	4
12.	Penggunaan alur cerita	3
13.	Kejelasan narasi/pengucapan	4
14.	Daya dukung backsound terhadap jalannya cerita dan efek yang ditimbulkan menarik	3
15.	Kemenarikan media	4
Jumlah Rerata Skor		3,7
Kategori		SANGAT BAIK

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 3,7. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter dari penilaian aspek media oleh Guru Mata Pelajaran Akuntansi termasuk dalam kategori SANGAT BAIK.

LAMPIRAN 4

TAHAP IMPLEMENTATION

- 4.1. UJI INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI
- 4.2. REKAPITULASI DATA UJI INSTRUMEN
ANGKET MOTIVASI
- 4.3. REKAPITULASI DATA HASIL UJI
INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR
SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
PROGRAM SPSS

Lampiran 4.1. Uji Instrumen Angket Motivasi Belajar Akuntansi Siswa



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 554902 Ext. 296, 825 Fax. (0274)554902

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR AWAL

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah terlebih dahulu seluruh pertanyaan dengan cermat sebelum mengisi jawaban
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Saudara/i sesuai dengan pendapat dan kondisi saudara/i dengan cara memberikan tanda check (✓).
3. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai bahan penyelesaian skripsi.
4. Tidak ada jawaban salah dalam pengisian angket ini, karena merupakan jawaban sendiri.
5. Jawaban saudara/i tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran dan kerahasiannya terjaga.
6. Terimakasih atas partisipasi yang baik dari saudara/i.

Keterangan :

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	SL	SR	KD	TP
Adanya keinginan untuk berhasil					
1.	Saya ingin mendapat nilai yang maksimal saat pembelajaran akuntansi				
2.	Saya ingin dapat memahami dan mengerjakan soal-soal yang ada dalam sumber belajar				
3.	Dapat memahami materi pembelajaran akuntansi sangat penting bagi saya				
Adanya dorongan dalam belajar					
4.	Saya merasa mata pelajaran akuntansi kurang begitu penting bagi saya				
5.	Saya senang belajar menggunakan sumber belajar dan metode ceramah dari guru				
6.	Pembelajaran akuntansi menggunakan metode ceramah merangsang rasa ingin tahu saya				
7.	Sumber belajar sudah cukup membantu saya dalam memahami materi pembelajaran akuntansi				
Adanya harapan dan cita-cita masa depan					
8.	Saya yakin bisa mengerjakan soal-soal akuntansi dengan belajar bersungguh-sungguh				
9.	Saya merasa ragu-ragu dapat memahami materi akuntansi yang sulit				
10.	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai diatas KKM				
Adanya penghargaan dalam belajar					
11.	Saya senang apabila orang tua, guru, dan teman saya menghargai usaha belajar saya				
12.	Saya menjadi semangat belajar ketika mendapat motivasi dari guru				
13.	Saya mengobrol di luar materi pelajaran disaat guru sedang menjelaskan materi				
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar					
14.	Saya senang membaca sumber belajar akuntansi dan bersemangat mengerjakan soal latihan				
15.	Saya merasa tidak fokus dan mengantuk karena pelajaran di kelas membosankan				
16.	Saya merasa tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru				
Adanya lingkungan belajar yang kondusif					
17.	Saya senang dengan pelajaran tambahan (les) yang ada di sekolah				
18.	Saya senang belajar dengan teman kelompok belajar				
19.	Saya senang jika mata pelajaran kosong (guru tidak hadir)				

Lampiran 4.2. Rekapitulasi Data Hasil Uji Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

REKAPITULASI VALIDASI ANGKET MOTIVASI SEBELUM PEMBELAJARAN

Data Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi

Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN I Seyegan Tahun Ajaran 2015/2016

Tanggal 30 Januari 2016

No. Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Total
1	4	4	3	1	2	3	2	4	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	2	57
2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	44
3	4	4	4	1	2	2	3	3	2	4	4	3	2	2	2	3	3	4	3	55
4	4	3	3	1	2	2	2	3	2	4	4	3	2	2	2	3	3	2	2	49
5	4	3	3	1	3	2	3	3	2	4	4	4	2	3	2	3	2	3	2	53
6	4	4	4	1	2	2	3	4	3	4	4	3	2	3	2	4	2	3	2	56
7	4	4	3	2	2	2	3	4	3	4	4	2	2	2	2	2	3	3	2	53
8	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	43
9	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	65
10	4	4	3	1	3	4	3	4	2	4	4	4	2	3	2	3	3	3	2	58
11	4	4	4	2	3	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	2	3	4	3	55
12	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4	2	4	3	2	2	63
13	4	3	3	1	2	2	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	52
14	4	3	3	2	3	3	2	3	2	4	4	4	2	3	2	3	2	3	1	53
15	4	4	4	2	2	2	3	3	3	4	4	3	2	2	2	2	3	3	2	54
16	2	4	2	2	3	3	3	4	2	4	4	2	2	2	2	2	1	2	2	48
17	4	3	4	2	2	2	3	4	2	4	4	2	2	3	2	3	3	3	2	54
18	4	4	4	2	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	58

19	4	3	3	1	2	2	2	4	2	4	4	3	2	3	2	2	2	1	2	48
20	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	1	2	2	42
21	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	4	4	1	2	1	3	3	2	1	47
22	4	3	4	1	3	2	3	4	2	4	3	3	2	2	2	2	3	2	2	51
23	3	3	2	2	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	4	60
24	3	3	2	1	2	2	3	3	3	4	4	4	2	3	2	3	2	3	1	50
25	4	4	4	1	2	2	1	4	2	4	2	3	1	2	2	3	4	2	2	49
26	4	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	2	3	1	4	2	2	2	4	50
27	4	4	4	1	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	2	3	4	4	2	62
28	4	3	4	1	2	2	2	2	2	4	4	3	2	2	2	2	2	3	2	48
29	4	4	4	2	4	3	2	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	2	2	61
30	4	4	4	2	2	1	1	2	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	4	54
31	2	3	4	1	2	2	3	4	2	4	4	4	2	4	2	3	3	1	2	52
JUMLAH	114	107	100	49	78	76	78	106	75	116	115	99	65	81	69	85	81	81	69	1644

Lampiran 4.3. Rekapitulasi Data Hasil Uji Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa dengan menggunakan program SPSS

Correlations																				
	item_1	item_2	item_3	item_4	item_5	item_6	item_7	item_8	item_9	item_10	item_11	item_12	item_13	item_14	item_15	item_16	item_17	item_18	item_19	VAR00001
item_1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 .344 31	.502** .058 31	.062 .739 31	.178 .339 31	.037 .842 31	-.075 .690 31	-.072 .699 31	.118 .528 31	.330 .069 31	.010 .957 31	.066 .726 31	.100 .593 31	.010 .957 31	.113 .544 31	.041 .829 31	.399* .026 31	.375* .038 31	.156 .402 31	.429* .016 31
item_2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.344 .058 31	1 .499** 31	.316 .084 31	.327 .072 31	.358* .048 31	.166 .371 31	.201 .277 31	.430* .016 31	.368* .041 31	.229 .215 31	.096 .609 31	.070 .707 31	.198 .284 31	-.015 .935 31	.063 .738 31	.445* .012 31	.341 .060 31	.207 .264 31	.648** .000 31
item_3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.502* .004 31	.499** .004 31	1 .743 31	-.061 .650 31	-.085 .963 31	.009 .396 31	.158 .982 31	.004 .416 31	.152 .005 31	.490** .392 31	.159 .188 31	.243 .267 31	-.206 .069 31	.331 .092 31	-.308 .486 31	.130 .001 31	.562** .428 31	.148 .873 31	.030 .009 31
item_4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.062 .739 31	.316 .084 31	-.061 .743 31	1 .000 31	.596** .109 31	.294 .779 31	.053 .536 31	.116 .123 31	.283 .559 31	-.109 .565 31	.107 .272 31	-.204 .000 31	.624** .495 31	.127 .107 31	.295 .879 31	.029 .991 31	-.002 .753 31	.059 .010 31	.457** .016 31
item_5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.178 .339 31	.327 .072 31	.085 .650 31	.596** .000 31	1 .000 31	.691** .244 31	.216 .328 31	.182 .546 31	.113 .327 31	.182 .410 31	.243 .189 31	.407* .023 31	.358* .048 31	.350 .053 31	.097 .605 31	.151 .417 31	.077 .679 31	.269 .144 31	.663** .000 31
item_6	Pearson Correlation	.037	.358* 31	-.009 31	.294 31	.691** 31	1 31	.262 31	.359* 31	.087 31	.197 31	.252 31	.345 31	.133 31	.390* 31	.270 31	.197 31	.329 31	.309 31	.045 31

	Sig. (2-tailed)	.842	.048	.963	.109	.000		.155	.047	.642	.288	.172	.058	.477	.030	.142	.288	.071	.090	.809	.000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_7	Pearson Correlation	-.075	.166	.158	.053	.216	.262	1	.197	-.067	.197	.367*	-.007	-.054	.163	-.226	.197	.163	.364*	-.239	.319
	Sig. (2-tailed)	.690	.371	.396	.779	.244	.155		.289	.720	.288	.042	.972	.772	.380	.222	.288	.380	.044	.195	.080
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_8	Pearson Correlation	-.072	.201	.004	.116	.182	.359*	.197	1	.138	.126	-.023	-.035	-.125	.153	.267	.033	.303	-.139	-.062	.239
	Sig. (2-tailed)	.699	.277	.982	.536	.328	.047	.289		.458	.498	.902	.852	.501	.412	.147	.860	.098	.456	.738	.196
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_9	Pearson Correlation	.118	.430*	.152	.283	.113	.087	-.067	-.138	1	.242	.422*	.409*	.301	.333	.102	.036	.168	.080	.225	.478**
	Sig. (2-tailed)	.528	.016	.416	.123	.546	.642	.720	.458		.190	.018	.022	.100	.067	.585	.846	.367	.668	.224	.006
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_10	Pearson Correlation	.330	.368*	.490**	-.109	.182	.197	.197	.126	.242	1	.403*	.332	.083	.397*	.076	-.107	.316	.145	.058	.536**
	Sig. (2-tailed)	.069	.041	.005	.559	.327	.288	.288	.498	.190		.025	.068	.656	.027	.686	.566	.083	.437	.756	.002
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_11	Pearson Correlation	.010	.229	.159	.107	.153	.252	.367*	-.023	.422*	.403*	1	.457**	.219	.486**	-.099	.074	-.043	.126	-.076	.463**
	Sig. (2-tailed)	.957	.215	.392	.565	.410	.172	.042	.902	.018	.025		.010	.237	.006	.597	.692	.820	.501	.685	.009
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_12	Pearson Correlation	.066	.096	.243	-.204	.243	.345	-.007	-.035	.409*	.332	.457**	1	-.045	.666**	-.024	.332	.254	-.037	-.175	.459**

	Sig. (2-tailed)	.726	.609	.188	.272	.189	.058	.972	.852	.022	.068	.010		.809	.000	.897	.068	.168	.841	.345	.009
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_13	Pearson Correlation	.100	.070	-.206	.624**	.407*	.133	-.054	-.125	.301	.083	.219	-.045	1	.100	.634**	-.239	-.159	.094	.794**	.418*
	Sig. (2-tailed)	.593	.707	.267	.000	.023	.477	.772	.501	.100	.656	.237	.809		.591	.000	.195	.393	.613	.000	.019
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_14	Pearson Correlation	.010	.198	.331	.127	.358*	.390*	.163	.153	.333	.397*	.486**	.666**	.100	1	.054	.478**	.218	-.101	-.133	.602**
	Sig. (2-tailed)	.957	.284	.069	.495	.048	.030	.380	.412	.067	.027	.006	.000	.591		.775	.007	.238	.590	.477	.000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_15	Pearson Correlation	.113	-.015	-.308	.295	.350	.270	.226	.267	.102	.076	-.099	-.024	.634**	.054	1	-.206	.054	.050	.633**	.345
	Sig. (2-tailed)	.544	.935	.092	.107	.053	.142	.222	.147	.585	.686	.597	.897	.000	.775		.266	.775	.788	.000	.057
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_16	Pearson Correlation	.041	.063	.130	.029	.097	.197	.197	.033	.036	-.107	.074	.332	-.239	.478**	-.206	1	.154	.069	-.374*	.224
	Sig. (2-tailed)	.829	.738	.486	.879	.605	.288	.288	.860	.846	.566	.692	.068	.195	.007	.266		.408	.713	.038	.226
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_17	Pearson Correlation	.399*	.445*	.562**	-.002	.151	.329	.163	.303	.168	.316	-.043	.254	-.159	.218	.054	.154	1	.267	.041	.554**
	Sig. (2-tailed)	.026	.012	.001	.991	.417	.071	.380	.098	.367	.083	.820	.168	.393	.238	.775	.408		.147	.826	.001
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_18	Pearson Correlation	.375*	.341	.148	.059	.077	.309	.364*	-.139	.080	.145	.126	-.037	.094	-.101	.050	.069	.267	1	.093	.391*

	Sig. (2-tailed)	.038	.060	.428	.753	.679	.090	.044	.456	.668	.437	.501	.841	.613	.590	.788	.713	.147		.618	.029
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
item_19	Pearson Correlation	.156	.207	-.030	.457**	.269	.045	-.239	-.062	.225	.058	-.076	-.175	.794**	-.133	.633**	-.374*	.041	.093	1	.337
	Sig. (2-tailed)	.402	.264	.873	.010	.144	.809	.195	.738	.224	.756	.685	.345	.000	.477	.000	.038	.826	.618		.064
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
VAR00001	Pearson Correlation	.429*	.648**	.459**	.430*	.663**	.653**	.319	.239	.478**	.536**	.463**	.459**	.418*	.602**	.345	.224	.554**	.391*	.337	1
	Sig. (2-tailed)	.016	.000	.009	.016	.000	.000	.080	.196	.006	.002	.009	.009	.019	.000	.057	.226	.001	.029	.064	
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.785	19

LAMPIRAN 5

TAHAP EVALUATE

- 5.1. ANGKET MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI AWAL
- 5.2. ANGKET MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI AWAL
- 5.3. REKAPITULASI DATA HASIL MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI SISWA AWAL
- 5.4. REKAPITULASI DATA HASIL MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI SISWA AKHIR

Lampiran 5.1. Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 554902 Ext. 296, 825 Fax. (0274)554902

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR AWAL

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah terlebih dahulu seluruh pertanyaan dengan cermat sebelum mengisi jawaban
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Saudara/i sesuai dengan pendapat dan kondisi saudara/i dengan cara memberikan tanda check (✓).
3. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai bahan penyelesaian skripsi.
4. Tidak ada jawaban salah dalam pengisian angket ini, karena merupakan jawaban sendiri.
5. Jawaban saudara/i tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran dan kerahasiannya terjaga.
6. Terimakasih atas partisipasi yang baik dari saudara/i.

Keterangan :

- 4 : SL : Selalu
3 : SR : Sering
2 : KD : Kadang-kadang
1 : TP : Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		SL (4)	SR (3)	KD (2)	TP (1)
1.	Saya ingin mendapat nilai yang maksimal saat pembelajaran akuntansi				
2.	Saya ingin dapat memahami dan mengerjakan soal-soal yang ada dalam sumber belajar				
3.	Dapat memahami materi pembelajaran akuntansi sangat penting bagi saya				
4.	Saya merasa mata pelajaran akuntansi kurang begitu penting bagi saya				
5.	Saya senang belajar menggunakan sumber belajar dan metode ceramah dari guru				
6.	Pembelajaran akuntansi menggunakan metode ceramah merangsang rasa ingin tahu saya				
7.	Saya merasa ragu-ragu dapat memahami materi akuntansi yang sulit				
8.	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai diatas KKM				
9.	Saya senang apabila orang tua, guru, dan teman saya menghargai usaha belajar saya				
10.	Saya menjadi semangat belajar ketika mendapat motivasi dari guru				
11.	Saya mengobrol di luar materi pelajaran disaat guru sedang menjelaskan materi				
12.	Saya senang membaca sumber belajar akuntansi dan bersemangat mengerjakan soal latihan				
13.	Saya senang dengan pelajaran tambahan (les) yang ada di sekolah				
14.	Saya senang belajar dengan teman kelompok belajar				

Lampiran 5.2. Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 554902 Ext. 296, 825 Fax. (0274)554902

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR AKHIR

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah terlebih dahulu seluruh pertanyaan dengan cermat sebelum mengisi jawaban
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Saudara/i sesuai dengan pendapat dan kondisi saudara/i dengan cara memberikan tanda check (✓).
3. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai bahan penyelesaian skripsi.
4. Tidak ada jawaban salah dalam pengisian angket ini, karena merupakan jawaban sendiri.
5. Jawaban saudara/i tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran dan kerahasiannya terjaga.
6. Terimakasih atas partisipasi yang baik dari saudara/i.

Keterangan :

4 : SL : Selalu

3 : SR : Sering

2 : KD : Kadang-kadang

1 : TP : Tidak Pernah

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		SL (4)	SR (3)	KD (2)	TP (1)
1.	Setelah pembelajaran akuntansi dengan media film dokumenter, saya ingin mendapat nilai yang maksimal				
2.	Saya ingin dapat memahami dan mengerjakan soal-soal yang ada dalam sumber belajar, setelah melihat film dokumenter sebagai media pembelajaran				
3.	Dapat memahami materi akuntansi sangat penting bagi saya				
4.	Saya merasa pembelajaran akuntansi tidak penting bagi saya				
5.	Setelah saya melihat film dokumenter sebagai media pembelajaran, saya ingin belajar akuntansi lebih lanjut				
6.	Pembelajaran akuntansi menggunakan film dokumenter sebagai media pembelajaran dapat merangsang rasa ingin tahu saya				
7.	Saya merasa ragu-ragu dapat memahami materi akuntansi yang sulit				
8.	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai diatas KKM				
9.	Saya senang apabila orang tua, guru, dan teman saya menghargai usaha belajar saya				
10.	Saya menjadi semangat belajar ketika mendapat motivasi dari guru				
11.	Saya mengobrol di luar materi pelajaran disaat guru sedang menjelaskan materi				
12.	Saya merasa bersemangat saat melihat film dokumenter sebagai media pembelajaran				
13.	Saya senang dengan pelajaran tambahan (les) yang ada di sekolah				
14.	Saya senang belajar dengan teman kelompok belajar				

Lampiran 5.3. Rekapitulasi Data Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal

DATA HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI AWAL
SISWA KELAS XII IPS 3 SMA N I SEYEGAN
9 FEBRUARI 2016

No. Absen	Nama Siswa	Butir Angket														Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1.	Aditya Rizal	4	4	3	2	1	1	2	3	3	1	2	2	1	2	31
2.	Ainun Rais	4	4	4	1	3	2	2	3	4	4	2	3	1	1	38
3.	Bangun Timbul	4	4	3	1	2	3	1	4	4	4	1	2	4	2	39
4.	Dany K	2	2	2	1	1	1	1	4	4	1	1	2	1	3	26
5.	David Adhi	4	3	2	2	2	3	2	4	4	4	1	3	2	3	39
6.	Dea Devi A	2	4	2	2	2	2	2	4	4	3	2	1	2	2	34
7.	Dicky Krisna	4	4	3	1	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	42
8.	Eka Kartika S	4	4	3	2	3	2	2	4	4	2	2	3	3	1	39
9.	Erfan P.S	4	4	4	1	2	3	2	4	4	4	3	3	2	1	41
10.	Erlanda Aryawan	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	1	1	1	26
11.	Fabio R	4	4	3	1	2	1	2	4	4	4	2	2	2	1	36
12.	Fahrul R	4	4	3	2	3	3	1	4	4	4	1	4	3	2	42
13.	Fariz Galang P	4	4	3	2	2	1	3	4	3	2	3	2	3	1	37
14.	Fatikah Aribah	2	4	2	2	2	2	2	4	4	3	1	3	2	2	35
15.	Galang Setyawan	2	2	2	1	3	3	2	4	3	4	2	2	4	1	35
16.	Galih Pamungkas	4	4	3	1	3	2	3	4	4	4	2	4	4	1	43
17.	Haedar Arif	4	4	4	2	2	3	1	4	4	4	1	2	1	2	38
18.	Helmi Fajar	4	4	2	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	4	42
19.	Hikmah Herdiana	4	4	2	1	2	2	1	4	4	3	3	2	2	4	38
20.	Indra Dwi P	4	4	3	2	3	2	3	4	4	2	2	3	3	1	40
21.	Jesi Novita R	4	4	3	1	3	3	3	4	4	4	2	2	3	3	43

Lampiran 5.4. Rekapitulasi Data Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir

DATA HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI AKHIR
SISWA KELAS XII IPS 3 SMA N I SEYEGAN
9 FEBRUARI 2016

No. Absen	Nama Siswa	Butir Angket														Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1.	Aditya Rizal	3	4	3	2	1	1	2	3	3	1	2	2	1	2	39
2.	Ainun Rais	4	4	4	1	3	2	2	3	4	4	2	3	1	1	48
3.	Bangun Timbul	4	4	3	1	2	3	1	4	4	4	1	2	4	2	50
4.	Dany K	4	2	2	1	1	1	1	4	4	1	1	2	1	3	44
5.	David Adhi	4	3	2	2	2	3	2	4	4	4	1	3	2	3	42
6.	Dea Devi A	4	4	2	2	2	2	2	4	4	3	2	1	2	2	43
7.	Dicky Krisna	4	4	3	1	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	47
8.	Eka Kartika S	4	4	3	2	3	2	2	4	4	2	2	3	3	1	47
9.	Erfan P.S	4	4	4	1	2	3	2	4	4	4	3	3	2	1	45
10.	Erlanda Aryawan	3	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	1	1	1	34
11.	Fabio R	4	4	3	1	2	1	2	4	4	4	2	2	2	1	53
12.	Fahrul R	4	4	3	2	3	3	1	4	4	4	1	4	3	2	46
13.	Fariz Galang P	3	4	3	2	2	1	3	4	3	2	3	2	3	1	38
14.	Fatikah Aribah	4	4	2	2	2	2	2	4	4	3	1	3	2	2	43
15.	Galang Setyawan	4	2	2	1	3	3	2	4	3	4	2	2	4	1	44
16.	Galih Pamungkas	4	4	3	1	3	2	3	4	4	4	2	4	4	1	49
17.	Haedar Arif	4	4	4	2	2	3	1	4	4	4	1	2	1	2	47
18.	Helmi Fajar	4	4	2	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	4	49
19.	Hikmah Herdiana	4	4	2	1	2	2	1	4	4	3	3	2	2	4	49
20.	Indra Dwi P	4	4	3	2	3	2	3	4	4	2	2	3	3	1	45
21.	Jesi Novita R	4	4	3	1	3	3	3	4	4	4	2	2	3	3	50
22.	Kristi Utami	4	4	3	2	3	3	2	4	4	3	1	4	4	2	49
23.	Muh. Ilyas	4	4	4	2	2	1	1	4	4	4	1	2	2	1	43

24.	Muh. Robbi B	4	4	3	1	1	4	1	4	4	4	2	4	4	3	50
25.	Nanang Dwi C	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	2	2	2	41
26.	Riski Cahya	4	4	2	2	2	3	2	4	4	4	1	3	3	2	50
27.	Sahrul R	4	4	4	1	2	4	2	4	4	4	2	2	3	4	51
28.	Tamara Fitria	4	4	3	2	3	3	1	4	4	4	1	3	4	4	53
29.	Wahyu Adhi S	3	4	3	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	3	49
30.	Warsi Dwi R	4	4	2	1	2	1	1	3	4	4	2	3	3	3	49
31.	Yusia Edvin A	4	4	4	1	3	3	3	4	4	3	1	4	3	3	48
JUMLAH																1435

$$\text{Gain Score} = \frac{\text{skor angket akhir} - \text{skor angket awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$$

$$= \frac{1435 - 1193}{14 \times 4 \times 31 - 1193}$$

$$= \frac{1435 - 1193}{1736 - 1193}$$

$$= \frac{242}{543}$$

= 0,44 (Kategori Sedang)

DATA HASIL PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI

No.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi	Jumlah Skor	Gain Score	Kategori
1.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal	1193	0,44	Sedang
2.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir	1435		

LAMPIRAN 6

6.1.DOKUMENTASI

6.2.SURAT-SURAT

DOKUMENTASI



Penjelasan pengisian angket sebelum pemutaran media pembelajaran akuntansi berbasis film dokumenter



Siswa mengisi angket motivasi belajar akuntansi awal



Pemutaran film dokumenter


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS
FILM DOKUMENTER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS XII IPS 3 SMA N 1 SEYEGAN TAHUN
AJARAN 2015/2016**

PROPOSAL SKRIPSI

Oleh :
ANINDITA LAKSMI SUHITA
12803244013

Telah diseminarkan oleh
Narasumber Skripsi Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi
Pada tanggal 25 November 2015

Dosen Pembimbing,


Mahendra Adhi Nugroho, SE, M.Sc
NIP. 19831120 200812 1 002

Wakil Dekan I


Prof. Sukirno, Ph.D.
NIP. 19690414 199403 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasmita Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55611
 Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
 Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 4113 / 2015

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
 Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
 Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
 Nomor : 070/Keshang/4027/2015
 Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 07 Desember 2015

MENGIZINKAN :

Kepada :
 Nama : ANINDITA LAKSMI SUHITA
 No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12803244013
 Program/Tingkat : S1
 Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
 Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo Sleman Yogyakarta
 Alamat Rumah : Sangubanyu Sumberahayu Moyudan Sleman
 No. Telp / HP : 083840682126
 Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS FILM
 DOKUMENTER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
 KELAS XII IPS 3 SMA N 1 SEYEGAN TAHUN AJARAN 2015/2016**
 Lokasi : SMAN 1 Seyegan Sleman
 Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 07 Desember 2015 s/d 07 Maret 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 7 Desember 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Pembina IV/2

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Seyegan
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Seyegan
6. Ka. SMAN 1 Seyegan Sleman
7. Dekan FE -UNY
8. Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI




Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281 Telp./Fax. (0274) 554902 (0274) 586168 Psw 815
Website <http://www.fe.uny.ac.id>

KARTU MONITORING
BIMBINGAN TUGAS AKHIR

No. Pendaftaran : 1346 Tanggal : 04 DEC 2015
Nama Mahasiswa : Anindita Laksmi Suhita
NIM : 12803244013 Prodi : Pend. Akuntansi
Dosen Pembimbing : Mahendra Adhi Nugroho, S.E., M.Sc NIP. 19831120 200812 1 002
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 3 SMA N 1 Seyegan Tahun Ajaran 2015/2016


Proses Pembimbingan :

No	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Tanggal/ Paraf
1	Pengajuan Proposal		28 Okt 2015
2	- BAB 1 - BAB 2 - BAB 3	- diperbaiki latar belakang, identifikasi masalah, perbatasan masalah, rumusan masalah. - tata tulis dan ditambah teori pengembangan tabel dan teknik analisis data untuk - motivasi diperbaiki.	4 NOV 2015
3	- Bab 3	- tambahkan uji peningkatan motivasi dg gain score	18 NOV 2015
4	ACC seminar		13 NOV 2015
5	- Bab 1,2,3 - Bab 4,5	- diperbaiki tata tulis - hasil penelitian diganti sesuai dengan tahap pengembangan APADIE	3 Mar 2016

No	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Tanggal/ Paraf
6	-Bab 2 -Bab 3 -Bab 4	-posisi gambar alur kerangka berpikir di betulkan -posisi tabel di betulkan	15 Maret 2016 
7	-Motto -Halaman pengesah persetujuan	- diganti menggunakan Times New Romans	15 Mar 2016 
8	Acc ujian		15 Mar 2016 
9			
10			

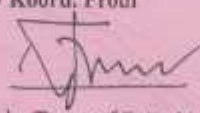
Menyetujui Untuk Diujikan pada Tanggal : 15 Maret 2016

Pembimbing


(Makmur Adh Nugroho, S.S., M.Si)

Mengetahui

Kajur/ Koord. Prodi


Abdullah Toman, S.E., Ak., M.Si., CA

NIP. 19630624 1990011 001

Mahasiswa


Aminda Lakoni Suhita

NIM. 12303244013